Edizioni STAR COMICS

I MILLE VOLTI DEL SUPEREROE

a cura di **DANIELE BROLLI**





Daniele Barbieri - Sergio Brancato - Daniele Brolli - Antonio Caronia - Antonio Faeti - Enrico Fornaroli - Marco M. Lupoi - Luca Scatasta - Arlen Schumer

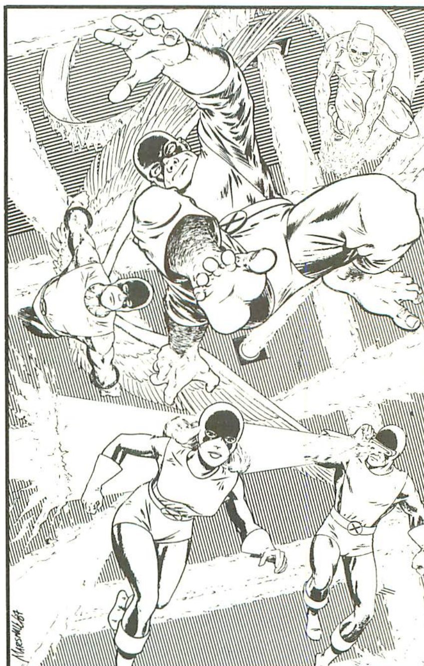
Collana SUPERBooks

Edizioni STAR COMICS

I MILLE VOLTI DEL SUPEREROE

a cura di **DANIELE BROLLI**





Daniele Barbieri - Sergio Brancato - Daniele Brolli - Antonio Caronia - Antonio Faeti - Enrico Fornaroli - Marco M. Lupoi - Luca Scatasta - Arlen Schumer

Collana SUPERBooks

Questo fascicolo nasce in occasione della mostra «Eroi in Celluloide», curata da Daniele Brolli e Michele Canosa, promossa dalla Star Comics con il concorso di Terminal Video Italia Bologna. Organizzato dall'Assessorato alla Cultura del Comune di Bologna, dalla Cineteca del Comune di Bologna in collaborazione con il quartiere Costa-Saragozza.

Si ringraziano: La Sovraintendenza ai Beni Culturali dell'Emilia Romagna - Stefano Munarini - Nicola Mazzanti - La rivista «Cinematografie» - Tommaso Milella - Otto Gabos - Gianluca Farinelli - Roberto Baldazzini - Onofrio Catacchio - Davide Fabbri Antonio Fara - Igort - Giuseppe Palumbo - Massimo Semerano - Sebastiano Vilella.

INTRODUZIONE

di DANIELE BROLLI

Gli ultimi dieci anni hanno segnato una svolta decisa nella narrazione a fumetti che ha come protagonisti i supereroi. Il genere si è svincolato dalla rigidità di un mercato destinato quasi interamente alle ragioni del semplice intrattenimento per rivolgersi a un ambito culturale più avanzato, dotato di maggiore coscienza delle proprie capacità comunicative. Questo ha comportato due sviluppi separati che confluiscono omogeneamente in un unico prodotto: una crescita del livello estetico, in cui sperimentazione dell'immagine e del suo montaggio sequenziale convivono in un magico gioco di rilancio e, a fianco, un impegno narrativo che ha riscoperto le profondità del romanzo **mainstream**. Gli autori di questo nuovo corso sono noti a tutti: Frank Miller, Alan Moore, Dave Gibbons, Bill Sienkiewicz, Todd McFarlane, Howard Chaykin, Grant Morrison... solo per citarne alcuni. Il loro modo di concepire il fumetto non è più legato a dei codici, ha abbattuto ogni barriera tra forma e contenuto. Tramite questi autori, personaggi classici e apparentemente immutabili sono divenuti interpreti credibili del senso dei tempi che viviamo.
Questo fascicolo raccoglie alcuni interventi che vorrebbero introdurre l'idea di questa evoluzione, dapprima lenta, poi sempre più rapida.



ATHOS, FERRAGUS, ANZI ZAGAR

I SUPERUOMINI PRIMA DEI SUPEREROI

di ANTONIO FAETI

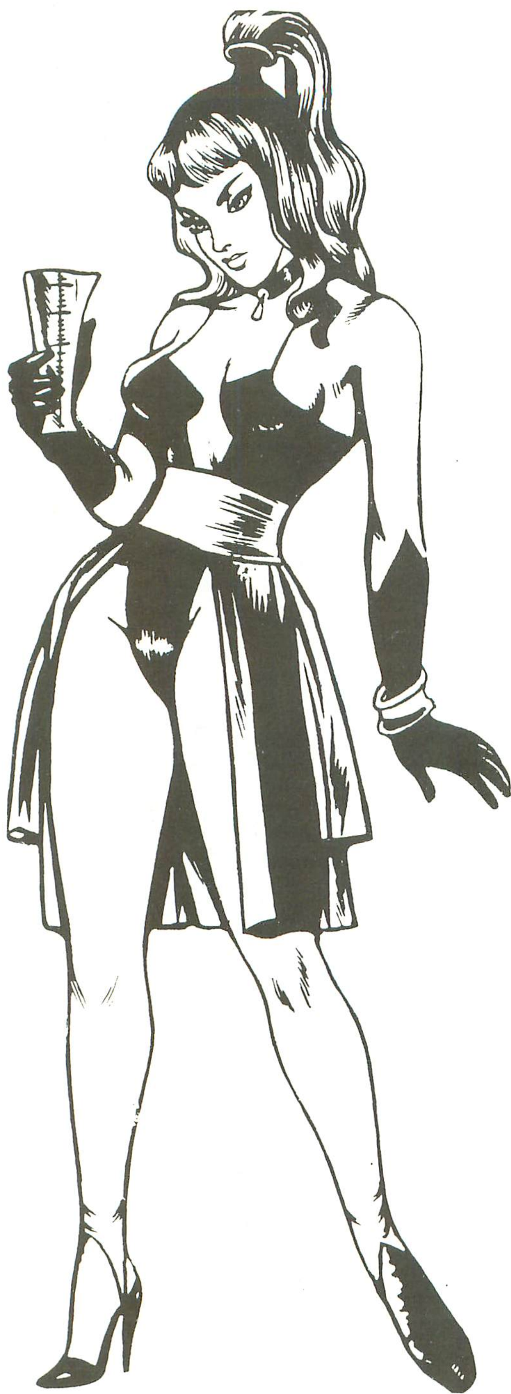
Ha molte ottime ragioni, Elémire Zolla (1), nel richiamare la nostra attenzione sulle complesse genesi di quello che ci appare come il «superuomo» letterario e che diventerà poi l'archetipo e il modello dei «supereroi», fra l'altro destinati a succedergli nell'Immaginario dell'Uomo Occidentale. La genesi, intesa forse come «primo laboratorio», o come «primo teatro» per una messa in scena esemplare, può addirittura spostarsi ancora indietro nei confronti di quelle «letterature moderne» esaminate da Zolla e dai suoi collaboratori. Non c'è gigante ariostesco (2) oppure orco della fiaba che non regali qualcosa di sé ai suoi successori, e, nei confronti dei superuomini ottocenteschi, la fiaba si mostra più «moderna», più attuale, perché distribuisce sveltamente, a destra e a sinistra, quei «superpoteri» che rappresentano proprio lo spartiacque, o meglio il confine, tra i grandi solitari dei **feuilletons**, dei **pulps**, dei prodotti **noir** dei romantici, e la galassia multiforme in cui trionfano i protagonisti delle saghe attualmente premiate da un continuo, e spesso rinnovato, successo.

Nell'immaginario ottocentesco accade, del resto, che i confini qui delineati si attenuino fino a scomparire, ogni volta che si cede alle «tentazioni dell'occulto», ovvero quando i superuomini possiedono già certe caratteristiche di cui, in modo sicuramente più risonante, saranno dotati i supereroi. Sembra che esista quasi una zona, uno spazio ancora non bene esplorato, in cui si potè credere non alla **fabula**, come oggi avviene, dei supereroi, ma alla loro esistenza.

L'occultismo, l'ipnosi, l'uso «letterario» di varie droghe, alcune mode scientifiche e, in qualche caso, proprio la fede assoluta nelle infinite possibilità della scienza, crearono suggestioni che oscillavano tra finzione letteraria e realtà.

È molto rilevante, a questo proposito, la figura dell'Abate Faria, cara ai tanti appassionati lettori del **Conte di Montecristo** di Dumas. Di Faria, l'antropologa Chiara Gallini trova le tracce entro la «voce» dedicata al «magnetismo animale» nell'edizione del 1886 della **Nuova Enciclopedia Popolare Italiana**. Era, Faria, realmente presente nel contesto complesso e variegato degli anni in cui il «mesmerismo» e il «magnetismo animale» offrivano speranze ai medici e ad altre categorie di scienziati. Dumas ridefinisce e addirittura attenua, nel personaggio Faria, le prerogative che, invece, vengono attribuite all'uomo Faria nell'«enciclopedia», con toni letterariamente più cupi di quelli spesso usati per definire simili presenze: «Questa nuova forma di sonnambulismo troverà ulteriori successi e perfezionamenti, ottenendo il massimo di notorietà per opera di Deleuze, il teorizzatore, e dell'abate Faria, il quale diventò un nuovo Mesmer, ed acquistò una rinomanza passeggera, sì, ma grandissima. Costui era un uomo di grande statura, bruno, magro, e che avendo soggiornato molti anni nelle Indie, parlava assai male la propria lingua. Coll'imposizione delle mani faceva passar nello spirito dei suoi adepti tutte le impressioni che egli desiderava: dei bicchieri d'acqua pura sui quali avesse proteso le dita, diventavano, a suo grado, vini e liquori squisiti al palato dei pazienti.» (3)





Una riflessione seriamente condotta sul rapporto che si crea tra i due Faria quando vengono messi a confronto, potrebbe certo chiarire il senso profondo di un «clima» immaginativo e ideativo in cui i romanzieri dovevano fare i conti con presenze reali spesso più controverse, misteriose e allettanti di quelle che potevano venire utilmente collocate nelle loro «finzioni». Gli anni di Mesmer, come ricorda la Gallini, erano anche quelli di Cagliostro e del conte di Saint Germain, e ancora incombeva l'ombra di Raimondo di Sangro, principe di Sansevero. Il Faria di Dumas è un vegliardo ammirevole, degno di essere collocato in una biblioteca allestita da Borges, certo superuomo anche lui, però interamente orientato a venerare una cultura in cui il libro acquista una dimenzione mitica e l'unica «cerimonia» davvero degna di essere celebrata è quella che si fonda sui riti di apprendimento.

Per una contraddizione forse solo apparente, è proprio la scienza che indaga, che confronta, che scruta e prova e riprova, quella che meglio incontra i «fenomeni» oggi sveltamente collocati nella finzione e nella non-scienza. Infatti, quando si guarda ovunque e si sperimenta comunque, si incontrano molte stranezze, si creano arcimboldismi, si ottengono mostri (4). Non è un caso, naturalmente, che il Faria di Dumas sia una specie di post-superuomo, un superuomo in carcere, quasi murato vivo nel terribile (e realmente esistito) carcere di If: forse Faria segna più la fine di una stagione che l'alba di un'altra.

«E Athos, simile allo spettro della vendetta, saltò nella stanza»: c'è, infatti, nell'Athos di Dumas, quasi una condensazione paradigmatica dei caratteri del superuomo ottocentesco. È un eroe malinconico, nobile e solo, che si presenta molto diverso dai suoi stessi compagni, ai quali è posto accanto perché, come per Montecristo nel gran mondo parigino, appaiano più evidenti le cupe e remote ascendenze da cui proviene: infatti è ancora molto intriso di motivi che appartengono a diverse tradizioni.

Il superuomo del primo tipo, l'Athos o il Montecristo che si sostituiscono alla Legge, al Tribunale, a Dio, nel giudicare e nel giustiziare (e, invano, Milady supplica perché la conducano di fronte a un tribunale vero), condensa in sé molte traversie, molte ansie, molte tribolazioni. A determinare l'avvento di personaggi di questo tipo sono gli anni dei grandi cambiamenti, ma anche gli anni in cui, dal sole giacobino che splende accanto agli alberi della libertà si passa ai trionfi e alle sconfitte dei «superuomini» in divisa guidati dal «superuomo» Napoleone, o poi all'oscurità di una «vendita» carbonara, dentro la Grande Ombra collettiva in cui è immersa l'Europa della Restaurazione. Tormenti inespressi, ansia soffocata di giustizia, speranza repressa nell'Eroe salvifico sono presenti nel Rodolphe di Sue (6) che, come Athos, ha un corrusco mistero familiare alle spalle e, come Athos, possiede forza, destrezza e inconfondibile vocazione da vendicatore e da giustiziere. Come Sue, il creatore dei **misteri di Parigi**, Rodolphe che è un Granduca, scende nei «misteri» per conoscere le «classi pericolose», e questo è un altro itinerario in cui deve essere cercato il superuomo. C'è, infatti, una società misteriosa, oscura a se stessa, piena di ombre, quasi sempre inconoscibile: occorre che un uomo molto diverso e superiore, nei confronti degli uomini comuni, entri nel magma sociale e scruti, trovi i colpevoli, amministri la giustizia, uccida.

È il clima immaginativo, questo dei supereroi ottocenteschi, in cui si troverà immerso un bambino romagnolo, figlio di un fabbro socialista, quel Benito Mussolini di cui Margherita Sarfatti, amante e biografa, scrive, all'inizio del suo **Dux**: «Lo spirito soffia dal largo e spande il polline sulle acque e la terra di Dio. Una copia de **I Miserabili** in pessima edizione italiana, stampata fitta su due colonne, unta e slabbrata, portò Jean Valjean, Cosetta e Monsignor Vescovo a vivere nella cascina di Doria, tra le figure familiari di quest'infanzia. Occhi grandi sbarrati, il bambino ascoltava i loro casi letti ad alta voce nella stalla...».
L'anima collettiva di questi superuomini cupi, solitari, immersi nella società solo per cercare in essa, come Athos, Montecristo o Gerolstein, una specie di teatro operativo, una ribalta emozionale, può cogliersi meglio se li si ambienta, naturalmente, nel variegato contesto del **romantisme noir** (7) da cui propriamente scaturiscono. Anche l'ampia dimensione poetica offerta dal multiforme repertorio di Victor Hugo (8) spiega, commenta e interpreta queste figure. Il disagio esistenziale dei romantici non resta (questo lo si è, da poco, finalmente compreso...) (9) relegato negli interni poco luminosi in cui ansimano gli scrittori, ma, per molte vie (una è quella, ineccepibile da un punto di vista antropologico, indicata dalla Sarfatti) raggiunge un ampio pubblico appartenente anche agli strati più bassi delle classi popolari.
Ma un'efficace opera di confronto può essere realizzata accostando il **noir** di questi eroi, quasi sempre francesi, alla ludica, spesso gioiosa complessità di certi eroi del nostro tempo, come James Bond o Indiana Jones, che appaiono radicalmente lontani dalla dimensione occulta dei loro predecessori (10).
Con il **Ferragus** di Balzac e con gli **Schiavi di Parigi** di Gaboriau, lo sfondo teatrale cambia completamente. Il primo romanzo, che è del 1833, mette decisamente in scena la città, non più il superuomo. Esiste un protagonista che potrebbe assomigliare all'eroe nero tradizionale, ma la città di Parigi ha la meglio su di lui e, in Gaboriau, il trionfo della città sull'uomo è definitivo, senza che questo attenui per nulla il valore del suo romanzo che, nel 1867, racconta la storia di una società di malfattori insospettabili, una autentica P2, sulla quale si dovrebbe e si potrebbe riflettere.
È sempre giusto, per altro, seguire l'indicazione di Giovanni Macchia (11), che pone l'intero mito romantico sotto la protezione del Fantasma dell'Opera di Gaston Leroux, ovvero di un eroe novecentesco, perché si devono cogliere anche i prolungamenti in cui, a volte, come in Leroux, si rinnovano con robusto vigore proprio le componenti originarie di una finzione. E inevitabili appaiono anche i confronti con l'apparato dei mostri, dei vampiri, degli automi, dei mutanti, che Abruzzese realizza con accurata e puntuale efficacia (12).

Tuttavia, per giungere fino ai Diabolik, ai Kriminal, ai Satanik, è necessario considerare una nuova dimensione immaginativa che trova, in **Phantom**, il suo eroe riassuntivo. Molto prima degli effimeri trionfi del post-moderno, l'Uomo Mascherato mescola giungle, savane, città, oceani, foreste, proponendo una rinnovata cartografia dell'immaginario in cui sono possibili tutte le aggregazioni.



Dichiara, beffardamente, con il giuramento fatto sul teschio, la caverna, i pirati, di voler essere proprio un erede di Montecristo, ma proviene dai **pulps** (13) e dalla loro indefinibile combinatoria che si poneva già come una palestra in cui tutti gli incroci fossero possibili. Dai Lord del delitto alle scorribande ladronesche di furfanti liberty e popolari ad un tempo, i **pulps** inviano all'Uomo Mascherato infiniti messaggi. La calzamaglia è il suo emblema: questa seconda pelle così colorata è anche un po' circense, e questo spiega tutto. Un vertiginoso succedersi di parvenze, spesso, come all'origine di **Phantom**, collegate ad un erotismo rilevante, compone un nuovo orizzonte in cui, dopo le strade aperte dai **pulps**, può arrivare davvero di tutto.
Ma i supereroi americani saranno altra cosa so-

prattutto in virtù dell'articolata distribuzione dei superpoteri e del loro offrirsi come metafore di un fiabesco rinnovato.
Le calzamaglie italiane, invece, saranno soprattutto italiane. Diranno sempre di provenire da Fantomas, senza mai dimenticare un famoso caffé, offerto in carcere a Pisciotta, mentre il nome del gentile offerente restava, per sempre, fantomatico. E, per decifrare davvero (la proposta non ha nulla di ironico) l'origine e la fabbricazione di Diabolik e dei suoi colleghi, si deve, finalmente, prima o poi, fare un saggio su Zagar, che è fino ad oggi sfuggito anche agli ermeneuti dei fumetti e anche a chi ha meglio esplorato Jacovitti.



NOTE
1. E. Zolla (a cura di), **Il Superuomo**. La Nuova Italia, Firenze, tre volumi: 1971, 1972, 1973.
2. G. Celati, **Dai giganti buffoni alla coscienza infelice** in **Finzioni occidentali**, Einaudi, Torino, 1975 e 1986.
3. C. Gallini, **La sonnambula meravigliosa**, Feltrinelli, Milano, 1983 p. 18.
4. Esistono alcune sintomatiche «tracce narrative» in questo senso, tutte in bilico tra romanzo e scienza, tra medicina azzardata e finzione dell'**horror**: H. de Balzac, **Séraphita** (1985), Reverdito, Trento, 1986; T. Gautier, **Spirite** (1866), Einaudi, Torino, 1982; M. Foucault, **Io, Pierre Rivière**, Einaudi, Torino, 1979; M. Foucault, **Herculine Barbin. Una strana confessione**, Einaudi, Torino, 1979.
5. In questo senso, recente e utilissimo: G. Pareti, **La tentazione dell'occulto. Scienza ed esoterismo nell'età vittoriana**, Bollati Boringhieri, Torino, 1990.
6. AA.VV. **Cent'anni dopo. Il ritorno dell'intreccio**, Almanacco Letterario Bompiani, Milano, 1972; U. Eco, **Il superuomo di massa**, Cooperativa Scrittori, Milano, 1976.
7. Cahiers de «L'Herne», **Romantisme noir**, Paris, 1978.
8. **La gloire de Victor Hugo**, Éditions de la Réunion des musées nationaux, Paris, 1986; V. Brombert, **Victor Hugo e il romanzo visionario**, Il Mulino, Bologna, 1980.
9. J.S. Allen, **Il romanticismo popolare**, Il Mulino, Bologna, 1990.
10. AA.VV. **Eroi del nostro tempo**, Laterza, Bari, 1986.
11. G. Macchia, **I fantasmi dell'opera. Idea e forma del mito romantico**, Mondadori, Milano, 1971.
12. A. Abruzzese, **La Grande Scimmia**, Napoleone, Roma, 1979.
13. F. Cristofori, A. Menarini, **Storia del racconto popolare**, Edison, Bologna, 1987.

UCCIDERE GLI EROI?

RIFLESSIONI SUL NUOVO FUMETTO AMERICANO DEI SUPEREROI

di DANIELE BARBIERI

In un certo senso, la prova **ufficiale** che qualcosa di fondamentale è cambiato nell'universo del fumetto americano di supereroi è stata presentata tra il numero 427 (gennaio 1989) e il numero 428 di **Batman**, mensile della DC Comics. Il 427, che conteneva la seconda puntata di una storia annunciata in quattro parti, dal titolo **A Death in the Family**, si concludeva con Robin legato e prigioniero all'interno di un capannone in cui il Joker aveva posto una bomba a tempo. Il Batman arrivava sul posto appena in tempo per vedere il capannone esplodere. Il seguito al mese successivo.

A prima vista, niente di strano: situazioni analoghe sono pane quotidiano tanto per **Batman**, quanto per qualsiasi altro serial di supereroi. Il tema del protagonista che sfugge per un soffio alla morte grazie a un'idea ingegnosa o a un colpo di fortuna è ricorrente in questo tipo di letteratura, un po' come in tutti i serial di avventura.

Fatto sta che la puntata del mese successivo non ci avrebbe rivelato l'ingegnoso o fortuito salvataggio di Robin - bensì esattamente quello che ci sembrava non dovesse o potesse mai accadere in una narrazione di questo genere: **la morte di Robin**. Si ricorrerebbe subito ai rari ma ben noti precedenti (le morti di Sherlock Holmes e di Hercule Poirot, per esempio) se non fosse che questa volta ci troviamo di fronte a un fatto davvero particolare, unico a quel che ne so: Robin è stato condannato a morte dai suoi lettori.

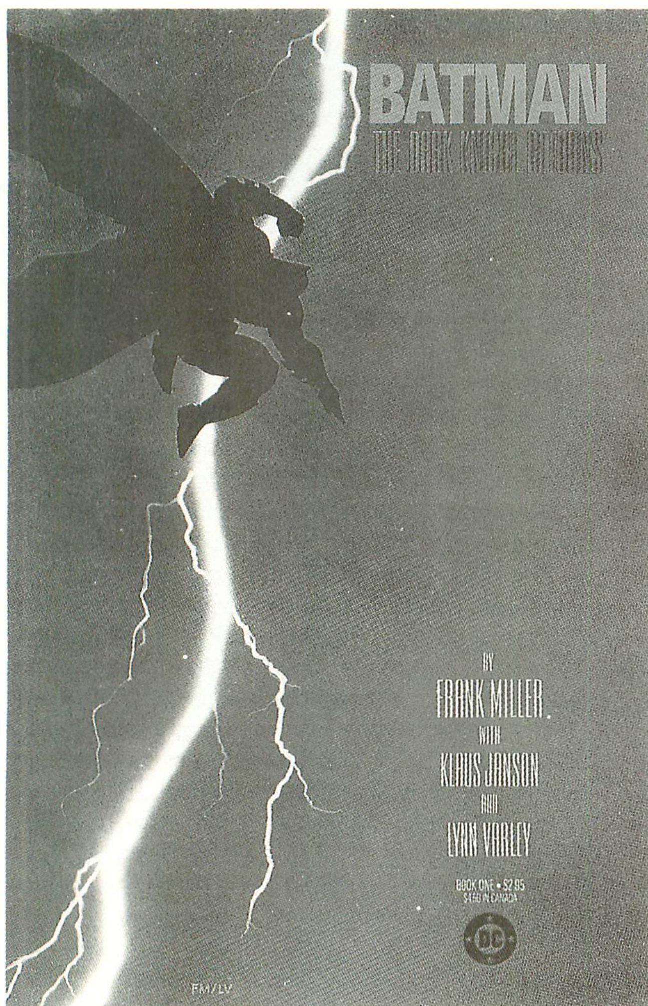
Nell'ultima pagina del numero 427 si proponeva infatti ai lettori di **votare** per decidere la sorte di Robin: due numeri di telefono da chiamare, uno da parte di chi lo voleva morto, l'altro per chi lo voleva far sopravvivere. Può ben darsi, poiché non esisteva ovviamente nessun obbligo da parte dei lettori di fare quella telefonata, che il partito della morte di Robin abbia vinto in quanto più motivato a telefonare che il partito della vita: è plausibile infatti pensare che buona parte di coloro che volevano che Robin vivesse abbiano ritenuto scontato che sarebbe comunque vissuto, anche senza la propria telefonata di sostegno - proprio perché esistono, tutto sommato, delle **regole** implicite che garantiscono la continuità di certi personaggi nei serial.

Maggioranza effettiva per la morte o meno, la questione sostanzialmente non cambia: quello che conta è, in primo luogo, che la DC Comics ha ritenuto che potesse esistere lo spazio, nel pubblico, per una rivoluzione di questo tipo, e, in secondo luogo, che l'esito della votazione le ha dato ragione. Maggioranza o meno, una consistente parte dei lettori di **Batman** ha scelto la morte di Robin.

Non sono certo ragioni di tipo morale a poter valere come spiegazione per una scelta del genere: non si può davvero dire che Robin sia stato condannato «perché lo meritava». E davvero di poco è più plausibile l'ipotesi che il pubblico volesse Batman di nuovo ad agire da solo - come già qualche anno fa, quando Dick Grayson, il primo, storico, Robin, aveva abbandonato il suo tutore per «mettersi in proprio», diventando **Nightwing**. Ma in realtà non si fa **morire** un personaggio per così poco: gli espedienti per farlo scomparire in maniera incruenta sarebbero comunque innumerevoli. Se la DC Comics avesse percepito il desiderio da parte del pubblico di un Batman nuovamente solo, il quesito non sarebbe stato posto in quei termini, se mai sarebbe stato posto.

È ancora più lontano perciò che dobbiamo andare a cercare le ragioni di questa condanna a morte di un personaggio tradizionale e positivo. Possiamo, intanto, dire che tra queste ragioni c'è sicuramente lo **scoop**, la creazione dell'evento e della notizia sensazionali, storici; e questa è con ogni probabilità la molla principale dell'operazione editoriale. Ma non si può dimenticare che in questo caso particolare si tratta di un fenomeno sì **per** il pubblico, ma in cui è il pubblico stesso che gioca la parte del **responsabile**. Se **scoop** doveva essere, dunque, doveva essere anche uno **scoop** desiderato dal basso, desiderato dai lettori.

La creazione dell'evento «storico» per il genere supereroi da parte della DC Comics, e **storico** proprio perché in buona parte proveniente **dal basso**, è stata infatti resa possibile da una lunga serie di eventi preparatori, una serie di eventi che hanno modificato il gusto prevalente nel genere «fumetti di supereroi» in maniera da rendere un evento di questo genere non solo **plausibile** ma persino **probabile**. E non mi riferisco solo al fatto certamente importante in sé - ma anch'esso a sua volta prevedibile sulla base di tutto il resto - dell'essere questa morte una morte **annunciata** (1) - bensì a tutto il contesto di trasformazione delle regole di genere, all'interno del quale l'annuncio della morte di Robin e il suo successivo verificarsi trovano naturale spiegazione.



Quando nel 1986 esce **The Dark Knight** (2) di Frank Miller, fenomeni di questo tipo fanno ancora molto rumore - ma un fumetto del genere non sarebbe potuto nascere prima; non con la sua forza distruttiva. Per chi ancora non lo sapesse, in **The Dark Knight**, Miller racconta la storia di un Batman invecchiato di molti anni, e da molti anni ritiratosi a vita privata (ritiratosi tra l'altro a causa appunto della morte di Robin - ovvero Jason Todd, mentre con Dick Grayson, l'altro, precedente, Robin, egli non ha più alcun rapporto) che decide di reindossare il costume e, in una realtà profondamente mutata dall'epoca del suo ritiro, di riprendere l'antico ruolo di giustiziere notturno. Il livello dello scontro si è tuttavia radicalmente alzato (i morti nelle varie occasioni di conflitto si conteranno a centinaia), e l'opinione pubblica è decisamente divisa sull'accettazione dell'eroe come tale, mentre la polizia gli dà la caccia come se si trattasse di un comune criminale. Sullo sfondo, gli accenni a un ritiro generale dei supereroi nell'ombra, consumatosi anni prima, a causa di una pubblica accesa messa in discussione del loro ruolo.

Siamo un bel po' lontani dalla figura tradizionale del Batman, palesemente in cordiali rapporti con la legge (il commissario Gordon), e sorretto e amato dall'opinione pubblica - quell'autentico **buono** in una società *di nette ed evidenti* contrapposizioni morali. Benché senz'altro nuovo e sconvolgente, **The Dark Knight** di Miller non fa tuttavia che portare finalmente in grande evidenza una tendenza sempre meno sotterranea alla problematizzazione dei ruoli, sia etici che narrativi, dei supereroi.

Qualche esempio di questa crescita lo possiamo trovare già negli anni precedenti. È sempre Frank Miller (decisamente molto giovane allora), che, ereditando da Gene Colan nel 1979 il serial **Daredevil** della Marvel Comics (3), crea il personaggio di Elektra, un ex-amore del protagonista, scomparsa a un certo punto della sua vita e ora ricomparsa nei panni di un killer su commissione. Elektra è un **cattivo** con i sentimenti dei **buoni**: l'amore tra lei e Daredevil non è in realtà mai finito, e continua a intrecciarsi con la lotta tra lui, la legge, e lei, il crimine. Contravvenendo alla regola secondo cui anche i veri cattivi non muoiono mai, Miller **farà morire** Elektra. Siamo nel 1982. Alla morte di Elektra, già sensazionale e imprevedibile (con la coda costituita dall'incredulità del protagonista, che lascia illudere il lettore che essa non sia veramente morta, come spesso succede - ma Elektra ci viene alla fine svelata come morta davvero, questa volta) segue la ricomparsa di The Punisher, un personaggio comprimario nato nel 1974 sulle pagine di **Spider-Man** (e già ripreso dallo stesso Miller su **Spider-Man** nell'81). The Punisher è il vero complementare di Elektra: come lei era un **buono** dalla parte del male, lui è un **cattivo** dalla parte della giustizia, un vero giustiziere assassino, eccessivo e talvolta stupido, un «buono» che i veri **buoni** (Daredevil, Spider-Man) non possono che combattere.

Il successo di The Punisher, a cui dall'85/86 è stata persino dedicata una serie mensile (4), ci fornisce elementi per qualche ipotesi. Come fa notare M.M. Lupoi (5), il successo di questo personaggio è contestuale al reaganismo e al successo di film come **Rambo**: è palesemente legato, insomma, a una caratteristica **aggressività** della società americana. Nel mettersi così fortemente in luce, questa aggressività mostra tuttavia con evidenza anche il proprio carattere di colpevolezza: nessun vero **buono**, in un contesto moralista come quello americano, può infatti **davvero** permettersi di essere **così cattivo**, nemmeno quando gli scopi che si prefigge sono buoni. La sterminata serie di film americani sul Vietnam mostra bene quanto problematicamente sia stata vissuta questa aggressività dalla sconfitta in poi.

Questo, in ogni caso, non è che un esempio. È tuttavia anche in generale, se pur con varie e differenti modalità, che la tendenza di fondo dei fumetti di supereroi degli ultimi dieci-quindici anni va al tempo stesso verso un'estremizzazione della violenza, e verso un'autocritica che a essa fa

riscontro, sanzionandone in un certo qual modo i contenuti aggressivi attraverso il riconoscimento implicito della sua consapevolezza.
Risalendo ancora più indietro, possiamo trovare dei precedenti di questo nella tendenza lenta ma progressiva, tra gli anni sessanta e i settanta, a individuare fasce di pubblico sempre più adulte per questi fumetti. Con autori come James Steranko, Berni Wrightson, Neal Adams, Gene Colan... il fumetto di supereroi si era infatti reso progressivamente più complesso, più lontano dalle esigenze di quel pubblico infantile al quale era stato sostanzialmente diretto negli anni precedenti - e al quale comunque, in misura minore, continua ancora e continuerà probabilmente sempre a dirigersi. Senza una trasformazione del pubblico di questo genere, operazioni di rottura come quelle di Miller non sarebbero state possibili.
C'è da tener presente, inoltre, che, contestualmente a questa crescita dell'età media dei lettori, vi era stato negli anni settanta un grosso calo delle vendite. Un segno probabilmente di stanchezza per dei personaggi da troppi anni pressoché uguali a se stessi - tanto più che le grosse novità nel mondo del fumetto in quegli anni stavano accadendo in Europa, in Francia e in Italia, come ben testimoniava la rivista **Heavy Metal**, che faceva conoscere negli USA le produzioni d'oltreoceano. E a questo fumetto europeo non mancava certo la **verve** critica; tra l'altro alcuni dei bersagli satirici preferiti erano proprio i supereroi.
Con il rilancio «autocritico» dei supereroi degli anni ottanta le vendite sono ritornate altissime. Il grande successo del **Dark Knight** di Miller ha aperto al mercato del fumetto americano un'era di grande espansione, sia economica che artistica. Appresa la lezione europea, e tradottala in termini locali, i nuovi autori hanno costruito una nuova fisionomia del fumetto di supereroi, un'interessante combinazione di valori tradizionali e di loro messa in discussione.

Per cominciare l'esplorazione di questo nuovo universo di fumetti di supereroi, vorrei parlare di due miniserie uscite tra il 1986 e il 1988: **Watchmen** di Alan Moore e Dave Gibbons (DC Comics, 1986-87, miniserie in dodici numeri) (6), e **Marshal Law** di Pat Mills e Kevin O'Neill (Epic Comics, una sottomarca della Marvel Comics, 1987-88, miniserie in sei numeri) (7).
Si tratta di due serie con caratteristiche simili, in cui si concentrano molti degli aspetti che possiamo ritrovare in buona parte della produzione degli ultimi anni. Non è in primo luogo da trascurare il fatto che si tratti di **miniserie**. I fumetti di supereroi vengono infatti pubblicati normalmente all'interno di **serie** con pubblicazione mensile, destinate a durare nel tempo teoricamente senza limiti. Secondo questo modello, all'interno del mensile **Detective Comics** le avventure del Batman proseguono da oltre cinquant'anni. Le storie che compaiono in una serie sono composte di solito di episodi (corrispondenti ai numeri della pubblicazione) da un minimo di uno a un massimo di sei. In certi casi capita anche che per periodi assai più lunghi (anche anni) le storie si succedano invece senza soluzione di continuità, costituendo un flusso continuo di vicende occasionalmente aggregantesi attorno a un polo tematico - come succedeva per esempio nelle splendide storie del Batman di Doug Moench e Gene Colan, pubblicate su **Detective Comics** dal 1984 al 1986. Anche quando le cose non stanno così, comunque - se si eccettuano rare rotture più forti - in generale gli episodi di una nuova storia tengono conto degli eventi principali delle storie precedenti più recenti, in modo da costituire una relativa continuità.
Comunque sia, le **serie** vere e proprie sono in generale accentrate attorno a un solo personaggio, o a un gruppo di personaggi, ben conosciuto dal pubblico per tradizione o eventualmente perché già presentato in passato all'interno di un'altra serie. Nelle **miniserie** (da tre a dodici numeri, in genere) possono invece comparire sia personaggi conosciuti (anche se di solito in situazioni particolari) che personaggi **del tutto nuovi**. In quest'ultimo caso, visto che il richiamo pubblicitario non può basarsi sul nome del personaggio, in primo piano vengono posti autori e situazione raccontata. Insomma, quello che succede nelle miniserie è in generale molto più libero e molto più slegato dalla necessità di fare riferimento alla tradizione di un qualsiasi personaggio: è perciò molto più facilmente l'espressione delle tendenze del momento. Le miniserie sono di conseguenza un indice particolarmente interessante della situazione.
Watchmen racconta la storia piuttosto tetra di un gruppo di ex-supereroi, a partire dal momento in cui essi si accorgono che c'è qualcuno che sta cercando di farli fuori, uno dopo l'altro, chi fisicamente, chi psicologicamente, chi legalmente. Anni prima avevano cercato di costituire una squadra, impegnata sia nella guerra del Vietnam (l'azione ha luogo nei nostri giorni), che in operazioni di ordine pubblico, che nella guerra fredda o in azioni locali antisovietiche. Un mirato susseguirsi di flash-back nelle prime puntate ci informa su pregi e difetti di queste persone, molto umane, tutto sommato, nel bene (poco e discutibile) come nel male. All'interno della squadra ci sono sia massacratori con un gusto sensuale per la violenza, che psicotici oppressi dalle visioni di un'infanzia ignobile (che non abbandonano la loro attività di giustizieri nemmeno a costo di diventare illegali), sia personaggi più miti, quasi ombre degli altri, realizzati soltanto nella loro superiorità superfisica, e quasi scomparsi psicologicamente una volta che quel ruolo non può più essere giocato. La storia è raccontata secondo una prospet-

tiva che sembra mettere il lettore dalla parte di questi **Watchmen**, **Guardiani**, **Controllori** - ma non gli risparmia la crudezza, o l'abiezione, o l'insulsità di molte delle loro imprese, fornendone giustificazioni che hanno valore personale, psicologico, certo non morale, con la notevole eccezione della davvero problematica ecatombe finale. Il punto di vista sulle azioni di questi supereroi riesce a essere perciò al tempo stesso interno e positivo, ma anche esterno e negativo: è la loro esistenza stessa come supereroi che ha costituito il problema; una volta sanzionata questa esistenza, non si può dare la colpa alle singole persone e alle loro decisioni: essi hanno davvero agito per il bene dell'umanità, anche nell'atto di commettere una strage. La responsabilità ricade su un sistema che ha permesso che questo accadesse. Non per nulla il motto che accompagna la storia è «Who watches the watchmen?», «Chi controlla i controllori?».



Nell'altra miniserie, **Marshal Law**, il protagonista che dà il nome alla serie è un **cacciatore di supereroi**. L'ambiente è una San Francisco di un non lontano futuro, devastata da terremoti e guerre, in cui scorrazzano i prodotti di trasformazioni genetiche indotte per creare dei supercombattenti, dei supereroi, già utilizzati per vincere una guerra, una delle tante guerre imperialiste americane, come la Corea, o il Vietnam. Ritornati dalla guerra, questi «supereroi» sono diventati delinquenti, criminali - eccetto qualcuno, non molto migliore di loro, che è entrato nella polizia, e li combatte. Esistono tuttavia ancora dei supereroi positivi, e il migliore, il più sacro, il più ufficiale di loro porta il nome di **Public Spirit** (e assomiglia incredibilmente a Superman). Si scoprirà naturalmente che questo prodigio di lealtà nazionale e virtù positive è un nevrotico assassino - mentre solo l'assai più oscuro, problematico, violento Marshal Law sarà in grado di smascherarlo e sconfiggerlo.
Mi pare evidente che il nodo attorno a cui giocano entrambe le storie è un nodo fortemente etico. Entrambe le storie si reggono (e si tratta in entrambe i casi di prodotti eccellenti - di veri capolavori del genere) nella misura in cui la problematica dei supereroi tocca dei nodi centrali dell'immaginario collettivo. Questi tutori, numi tutelari, possono ben rivelarsi geni maligni; e il potere che abbiamo sognato di mettere nelle loro mani affinché essi potessero risolvere tutti i nostri problemi, quel potere può ben diventare una minaccia per tutti, una fonte di dominio o di disordine anarchico.
L'altra faccia di questa problematizzazione è rappresentata dalla violenza. **Watchmen** lo fa in maniera sottile, **Marshal Law** in maniera più sguaiata e provocatoria, ma in entrambi i fumetti la violenza ha un ruolo centrale. Soprattutto nel secondo la violenza presenta infatti un'esaltazione grafica decisamente barocca: l'intento critico, evidentemente sarcastico, di questa apoteosi eccessiva, non impedisce alla violenza di esprimersi in tutta la sua spettacolarità.
Credo infatti che proprio nella **spettacolarità** stia il nodo, il punto fondamentale. La violenza è spettacolare, l'iperviolenza lo è ancora di più - e se il suo intento è quello di condannare qualcosa che sino a ieri era stato esaltato, come i supereroi, bene, anche questa condanna è decisamente spettacolare, come vediamo bene con l'evento di un eroe condannato (innocentemente) a morte dal suo pubblico.
In questo il nuovo fumetto americano di supereroi è perfettamente in linea con la tendenza di sviluppo degli ultimi trent'anni: se uno specifico si può individuare all'interno del genere questo è infatti proprio la **spettacolarità**. Credo che praticamente quasi tutto il resto possa essere sacrificato a questo. Il fumetto di supereroi deve prima di tutto **trascinare**, **travolgere**: in che modo ci riesca, poi, è relativamente secondario, può cambiare da momento a momento, da storia a storia, da serie a serie. Persino le basi etiche possono essere - sino a un certo punto - sovvertite.
La genialità del nuovo fumetto di supereroi è stata quella di utilizzare quel «sino a un certo punto» relativo alla possibilità di ribaltare l'etica, per rilan-

ciare lo spettacolo a livelli diversi dai precedenti. Lo accennavamo già sopra: l'iperviolenza pone dei problemi etici? Bene, allora problematizziamo i personaggi. Questo ci permetterà di salvare lo spettacolo dell'iperviolenza senza compromettere l'etica del buon cittadino: i **buoni** non coincideranno allora più con **i** supereroi, ma al massimo con **qualcuno di loro**. Le storie di buoni contro cattivi diventeranno storie della coscienza buona contro la cattiva coscienza. Ed ecco che così i supereroi rovinano (spettacolarmente) dall'Olimpo dei numi tutelari certamente buoni all'inferno della contraddittorietà della vita quotidiana.
Si tratta comunque di un bel salto di qualità, quanto a problematica. Benché in fin dei conti (e su questo torneremo più sotto) i valori fondamentali restino ben saldi, con queste conquiste tematiche il genere «supereroi» ha finalmente raggiunto una maturità doverosa dopo tanti anni di esistenza.

Fin qui, questa si può considerare una caratterizzazione a **grandi linee**, che si limita a individuare una tendenza generale, trascurando sia le più o meno relative eccezioni, sia i caratteri particolari con cui essa si presenta nei diversi casi.
Se infatti Miller, Moore, Gibbons, Mills e O'Neill (insieme a molti altri) costituiscono una linea **nera**, relativamente negativa, nel nuovo fumetto di supereroi, vi sono tuttavia anche gli autori che ne costituiscono una **bianca**, positiva, di sviluppo.
La miniserie **Legends** (DC Comics, 1986-1987) di John Ostrander, Len Wein e John Byrne, tematizza la crisi di identità dei supereroi per rilanciarli «più belli e più superbi che prima». Una oscura personificazione del male, che porta il rivelatorio nome di **Darkseid** (già divinità negativa dei **New Gods** del Jack Kirby DC degli anni settanta), ha organizzato un complotto per impadronirsi della Terra debellandone i supereroici difensori: la strategia di Darkseid consiste nel togliere credibilità ai supereroi tanto agli occhi di se stessi che della gente. Per quanto riguarda la fede in sé, basterà far credere a ciascuno degli eroi di avere combinato qualche terribile disastro, provocando morte e distruzione, e di aver in tal modo perso la fiducia della gente; mentre una oculata campagna diffamatoria sarà lo strumento per far sì che la gente perda davvero la fiducia in loro. Si tratta della stessa problematizzazione del ruolo dei supereroi che abbiamo visto poco sopra, ma che viene qui tematizzata come strategia di un **cattivo** (assai più cattivo e potente di qualsiasi altro cattivo) per indebolire la Terra delle sue vere difese. Naturalmente, il cattivo sarà alla fine sconfitto: i supereroi riacquisteranno fiducia in sé accorgendosi del complotto, e la fiducia della gente in loro ritornerà per merito dei bambini, gli unici che non avevano mai smesso di credere nel mito.
Legends è un titolo programmatico, su una favola con evidenti riferimenti alla situazione dell'universo dei fumetti di supereroi. La storia si conclude con le parole del narratore (per così dire un **meta**-supereroe) che domanda: «Che cosa costituisce una leggenda?» «Si tratta di poteri e abilità **al di là** di quelle degli uomini mortali... o si tratta di un **cuore combattente** che rifiuta di riconoscere la sconfitta?», mentre sotto di lui l'intera squadra dei supereroi della DC Comics è ritratta in posa; e, in basso, dove di solito stanno i titoli dell'episodio successivo, compare la scritta «The new beginning».
A questa capacità da araba fenice di risorgere dalle proprie ceneri fa appello anche **The Man of Steel** di John Byrne (DC Comics, 1986, miniserie di sei episodi) (8). **The Man of Steel** è un'agiografica biografia di Superman, aggiornata ai tempi odierni. Il mito dell'origine dell'uomo d'acciaio viene riproposto, ripulito di imprecisioni, banalità e anacronismi - reso credibile per un lettore degli anni ottanta, purgato da tutto quello che, credibile per un lettore dei decenni precedenti, non lo sarebbe più oggi. Byrne sembra volerci proporre, con la sua miniserie, qualcosa come un **versione ufficiale** dell'origine del supereroe più supereroe di tutti. Del tutto aliena alla problematica di violenza e senso di colpa che abbiamo visto sopra, questa riproposizione di Superman sembra fare attenzione sostanzialmente a ridare al personaggio una **verginità narrativa**, in cui le sue tradizionali caratteristiche appaiono ripulite dalle incrostazioni di cinquant'anni di racconti (9).
In comune con tutte le contemporanee storie di supereroi c'è comunque in queste miniserie un generale senso di fondo della **normalità** della presenza di simili personaggi in mezzo a noi. Cinquant'anni di storia editoriale hanno fornito ai supereroi un certo grado di **realtà effettiva** - almeno quel grado di realtà per cui, all'interno delle loro pubblicazioni, se ne parla con lo stesso tono con cui si parla di persone o problemi effettivamente esistenti nel mondo. Non c'è più stupore, non c'è meraviglia per l'esistenza dei supereroi: esistono come esiste la polizia, l'esercito, o il Presidente degli Stati Uniti d'America. E così come di questi enti o persone si può parlare in diversi modi, per elogiarli o per criticarli, allo stesso modo si può fare agiografia o condanna dei supereroi.
Detto questo, è il caso di notare come la figura di Superman continui ad avere, rispetto a quella degli altri eroi, un risalto particolare. Se c'è un supereroe senza macchia, senza dubbi, senza problemi personali, davvero tutto di un pezzo - quello è lui. Nel suo **Dark Knight**, Frank Miller contrappone al problematico Batman un Superman che appare davvero come il braccio armato del presidente Reagan: la sua ragione è la stessa ragione della legge, e nel contesto di quella storia la ragione della legge è assai problematizzata. Ma tutto questo, mentre travolge il Batman, tocca appena l'invulnerabile Superman.

In questa dialettica tra agiografia e condanna vale la pena di ricordare una serie creata dalla Marvel nel dicembre 1986, anche se qualitativamente molto inferiore alle miniserie di cui si è parlato sino a ora. Si tratta di **Strikeforce Morituri**, creata da Peter B. Gills e Brent Anderson - proseguita per alcuni anni e interrotta con il numero 30, dopo che qualità del disegno e delle storie era andata progressivamente calando.

La situazione in cui si svolgono le vicende è quella di una Terra parzialmente invasa da un'orda di alieni, contro i quali è in atto una strenua difesa. Un ricercatore è riuscito a inventare un trattamento in grado di donare super-poteri a chi vi si sottopone, allo scopo di creare super-combattenti contro gli alieni. Ma il metabolismo che permette lo sviluppo di questi poteri è fondamentalmente incompatibile con quello umano, e coloro che si sottopongono al trattamento hanno a disposizione non più di un anno di vita. I supereroi di questa storia sono perciò veramente dei **morituri**, dei volontari suicidi, continuamente a confronto con la propria inevitabile condanna.

Che dei supereroi muoiano è perciò del tutto normale in questa serie; le **generazioni** dei **morituri** si succedono una dopo l'altra, mentre la vicenda si snoda tra battaglie con gli alieni e problematiche psicologiche indotte dal destino comune dei personaggi. Non solo: a mano a mano che la vicenda si sviluppa, si genera anche una situazione di conflitto tra gli eroi e il potere che li comanda - potere che preferisce incentivare la ricerca per ottenere nuovi supereroi ancora più potenti, piuttosto che quella per l'antidoto che permetterebbe loro di sopravvivere come persone normali. Questa dialettica diviene talmente centrale per la vicenda, che a un certo punto scompaiono persino gli antagonisti alieni - e nel momento in cui la serie è stata infine interrotta la battaglia è diventata tra supereroi fedeli al potere (corrotto) e supereroi infedeli.

Un altro aspetto interessante della situazione presentata in questo fumetto è il fatto che le vicende effettive di questi eroi vengono continuamente confrontate con la visione esaltatoria e agiografica che ne danno, all'interno del mondo stesso della storia, fumetti e mass-media. Il primo dei tanti protagonisti decide per esempio di associarsi ai **morituri** perché affascinato da un fumetto dove si raccontano le vicende della primissima squadra - ma prima di accettare la sua volontaria adesione al gruppo gli viene mostrata una registrazione degli eventi davvero accaduti, eventi in realtà del tutto diversi, assai meno invitanti. Anche qui, come in **Legends**, i fumetti di supereroi esistono nello stesso mondo in cui esistono anche i supereroi in carne e ossa: la normalità di questi personaggi è ribadita dal fatto che anche loro, come noi, possono leggere i fumetti che contengono le loro storie.

Alla dialettica tra agiografia e condanna si affianca, quasi coincidendo con essa, quella tra produzione per bambini e produzione per adulti. Fumetti come **Legends** o **The Man of Steel** sono diretti ai bambini - o comunque ai lettori giovani - non meno che agli adulti; mentre altri, come **The Dark Knight**, **Watchmen**, o **Marshal Law**, sono invece palesemente rivolti al solo pubblico adulto. Può darsi che la difficile individuazione della fascia di pubblico adatto a una serie come **Strikeforce Morituri** sia stata la ragione principale del suo insuccesso: a riscontro di un disegno delle immagini abbastanza semplice e leggibile, di frequenti azioni spettacolari, di una contrapposizione buoni-cattivi abbastanza netta (almeno all'inizio), troviamo però una problematica di fondo di una certa complessità, e la determinante assenza di un personaggio chiave.

Per ciò che riguarda la produzione diretta principalmente o almeno indirettamente ai ragazzi, è facile verificare comunque la tendenza generale a seguire (anche se in forma forse un poco mitigata soprattutto per gli aspetti negativi) le linee che abbiamo delineato sino a ora, secondo i filoni, spesso anche intrecciati, della problematizzazione e dell'agiografia. Lo si vede facilmente, per esempio, nelle serie più tradizionali, come **Bat-**



man, proprio all'interno della quale è avvenuta la morte di Robin.

È invece all'interno delle storie decisamente per adulti che è occasionalmente possibile incontrare le caratteristiche più particolari del nuovo fumetto di supereroi. Vorrei concludere questa piccola indagine approfondendo alcuni temi tipicamente da fumetti per adulti: il trattamento della sessualità, le tematiche esasperate da monologo interiore, l'uso di tecniche di disegno «difficili», l'uso dell'ironia.
Rispetto alla tradizionale **asessualità**, o quasi, dei supereroi dei decenni passati, soprattutto sino agli anni sessanta, i supereroi degli anni ottanta sono decisamente più vivaci. Come abbiamo già visto, il **Daredevil** di Miller è percorso dall'irrisolta storia d'amore con Elektra; e situazioni simili non sono infrequenti negli ultimi anni. Tra le altre, per esempio, le storie del Batman tra l'84 e l'86 sono caratterizzate dai suoi amori per Nocturnia e per Catwoman, entrambi personaggi notturni e sufficientemente dalla parte del crimine (anche se mai fino al livello dell'omicidio) da porre dei problemi etici al giustiziere mascherato. E troviamo anche Wolverine, supereroe della Marvel Comics, a combattere per ragioni sentimentali (10). Persino **The Man of Steel** è percorso da passioni sottili tra Superman e le due sue tradizionali «amiche», Lana Lang e Lois Lane - passioni comunque molto più concrete che in passato.
Detto questo, tutto quello che ha a che fare con la sessualità rimane tipicamente in secondo piano anche nei supereroi anni ottanti - con rare e relative eccezioni. A quanto pare, negli USA il tabù resta forte. Nemmeno un comic provocatorio come **Marshal Law**, nella cui San Francisco troneggiano innumerevoli insegne di bordelli per supereroi, può azzardarsi ad andare al di là di occasionali e molto pudichi nudi - mentre sfoga la propria violenza dissacratoria riempiendo costumi e immagini di simboli, oscenio spesso e decisamente, ma sempre in maniera allusiva.
Insomma: sentimento sì, se può servire, ma sesso meglio di no, o comunque il meno possibile. E quando lo si incontra davvero, il sesso è spesso associato a qualche morbosità o delirio, come succede in **Elektra: Assassin** (Marvel Comics, 1986-87, miniserie di otto numeri) di Frank Miller e Bill Sienkiewicz, o, peggio, in **The Killing Joke** (DC Comics, 1988, volume unico) (11) di Alan Moore e Brian Bolland. Per non parlare dell'unico caso (a mia conoscenza) di vera pornografia **hard** all'interno del genere, **Black Kiss** (Vortex Comics, 1988, miniserie di dodici numeri) (12) di Howard Chaykin, che, con un ritmo narrativo infernale, da vero maestro, intreccia iperviolenza e ipererotismo, fino al livello del grottesco - ma non a caso è pubblicato da un editore indipendente, e quindi non dalla DC né dalla Marvel.
Se i supereroi fanno poco l'amore, in compenso pensano molto, e **parlano** molto. La tendenza è cresciuta gradatamente nel corso degli anni, ma nell'ultimo decennio il monologo interiore che accompagna tutte le vicende ha assunto un ruolo narrativo non di rado fondamentale.
La crescita del monologo è stata parallela alla crescita della problematizzazione: è infatti soprattutto attraverso il monologo che vengono espressi problemi e dubbi.
Non si tratta di una narrazione parallela a quella delle immagini, ma di qualcosa di molto vicino a un vero **stream of consciousness**, che accompagna le immagini aggiungendo alla loro evidenza l'interpretazione soggettiva del personaggio che sta vivendo le scene rappresentate. In autori come Bill Sienkiewicz (cfr. per esempio **Elektra: Assassin** o **Stray Toasters** (Epic Comics, 1988-89, miniserie in quattro numeri) il monologo cresce spesso in maniera barocca, in modo tale che in parecchie situazioni diversi monologhi scorrono paralleli, distinti graficamente da un diverso **lettering**, o da diversi colori di fondo del rettangolo che li contiene - mentre magari compaiono anche parallelamente **balloon** con dialoghi veri e propri, e anche altri commenti grafici di vario tipo. Si arriva in questo modo a effetti di enorme complessità narrativa, che richiedono al lettore sforzi tutt'altro che indifferenti per seguire intrecci che non sarebbero affatto semplici già di per loro. Ma anche quando non si arriva a questi utilizzi estremi, l'intreccio dei monologhi e dei lunghi dialoghi (praticamente del tutto scomparso è l'uso della didascalia descrittiva di appoggio, voce del narratore esterno) fornisce ai personaggi **l'evidenza** di uno spessore psicologico, comunque problematico - tanto che questa problematicità si rovesci poi in agiografia quanto che rimanga tale anche a livello generale.
Sembra comunque, vista l'abbondanza di parole (pronunciate o pensate) che accompagna ogni azione, che nei nuovi fumetti di supereroi nulla possa essere lasciato implicito, sembra che tutto debba essere messo sul piatto, esibito, ostentato. Credo che questa caratteristica sia bene in linea con quella «spettacolarità a ogni costo» di cui si parlava più sopra: che sia presentato positivamente o problematicamente, comunque sia, il personaggio ci deve essere sempre mostrato **tutto**, nulla ci deve essere nascosto. E la parola, veicolo della razionalità, è sempre l'espressione più chiara dei sentimenti, anche a costo di banalizzare.
Eppure dal punto di vista della capacità grafica il nuovo fumetto di supereroi ha fatto passi da gigante rispetto ai suoi predecessori. Sotto l'influenza dei risultati del fumetto europeo, e delle invenzioni dinamico-grafiche dei maestri giapponesi (il cui influsso, a partire dall'innamoramento per loro dichiarato da Frank Miller, è stato importantis-

simo) molti nuovi autori hanno sviluppato sia la capacità costruttiva a livello di grafica della pagina che la spettacolarità del disegno, il virtuosismo della linea e del colore.
Mentre tuttavia gli sviluppi relativi alle capacità costruttive nella grafica sono strettamente funzionali alle esigenze narrative, e giocano sul rilancio di una spettacolarità basata in buona parte sull'azione - quelli relativi al disegno hanno un evidente riferimento alla visività **colta** delle arti figurative, per cui spesso l'accento della spettacolarità è spostato sul virtuosismo grafico piuttosto che sulla resa stessa dell'azione. È doveroso precisare tuttavia che, anche se il virtuosismo grafico rallenta e «allontana» l'azione, viene tuttavia giocato da autori come Bill Sienkiewicz e Dave McKean (cfr. per esempio **Black Orchid** (DC Comics, 1988, miniserie in tre numeri) o **Arkham Asylum** (DC Comics, 1989, volume unico) come strumento espressionista: le storie che presentano questo modo di fare immagine sono anche storie accentrate su emozioni e sentimenti, su allucinazioni e ricordi. Non che con questo si venga meno ai temi tradizionali di conflitto tra superforze - semplicemente si sposta il fulcro dell'attenzione dai momenti di lotta a quelli di tensione.
Gli sviluppi più graficisti tendono invece a sottolineare i momenti di azione vera e propria, attraverso l'uso di una costruzione di tavola molto libera e complessa, che gioca sull'evocazione di un ritmo narrativo a partire dal ritmo grafico. Magistrali, a questo proposito, oltre a **Ronin** (DC Comics, 1983, miniserie in sei numeri, ispirata al Giappone non solo nel tema trattato) (13) e al **The Dark Knight** di Frank Miller, sono, per esempio, **The Shadow** (DC Comics, 1986, miniserie in quattro numeri) e **Time²** (First Comics, 1986-87, miniserie in due numeri) (14) di Howard Chaykin.
Non si può tuttavia fare a meno di osservare come lo stile «pittorico» di molti nuovi fumetti americani sia rapidamente diventato una nuova **maniera**, un modo per elevare artificiosamente il fumetto a livello delle arti cosiddette **colte**. L'insistenza facilmente percepibile sul fatto che il lettore di questi fumetti è un lettore adulto, sembra in questi casi far leva sull'idea che **cultura** coincida con **aristocrazia**, e che questa coincida con le arti consacrate dalla storia. Insomma, lo stile «pittorico» è spesso nel fumetto americano un modo per dichiarare che si sta facendo dell'«arte» anche col fumetto; ma è un modo povero e tristemente ingenuo, che scimmiotta l'arte ufficiale senza riuscire a ottenere davvero quei riconoscimenti che vorrebbe. Non a caso Art Spiegelman, producendo quella grande opera che è **Maus**, ha scelto lo stile grafico più lontano che si possa immaginare da questo, il più semplice e **fumettistico** possibile. Non per questo tuttavia lo stile «pittorico» va condannato in sé, visto anche gli innegabili risultati di autori come Sienkiewicz; ma non bisogna lasciarsi ingannare da tutto ciò che sembra oro perché luccica: spesso la patinata superficie di queste figure suggestive nasconde storie non meno infantili di quelle a cui il «vecchio» fumetto di supereroi ci aveva abituato.

Un punto di vista da cui il nuovo fumetto americano di supereroi continua comunque a restare carente è quello dell'ironia. Più che in ironia ci imbattiamo infatti, nella migliore delle ipotesi, in pesante sarcasmo grafico. Ne è un buon esempio il solito **Marshal Law**, in cui compaiono violentemente parodiati un po' tutti gli stereotipi del fumetto di supereroi: come già si diceva, la logica della spettacolarità a tutti i costi esclude le scelte che non si prestino alle forti tinte. Così, il sarcasmo grafico compare in Sienkiewicz come in Chaykin, in Bolland come (più leziosamente) in McKean, senza tuttavia che vi si possa scorgere mai un'intenzione ironica più disinteressata.
Ci si dovrebbe perciò rassegnare a pensare che l'ironia sia nonostante tutto esclusa da questo mondo di **grandi** eroi, se non fosse per quel piccolo capolavoro di sottigliezza ironica, e di sarcasmo antispettacolare che è **The Shadow** (DC Comics, 1988-89, nn. 8-19) di Andrew Helfer e Kyle Baker, un'eccezione d'altra parte quantitativamente così poco significativa che la serie ha chiuso perché non vendeva abbastanza. Caso unico, direi, in tutto l'universo dei supereroi (di cui, comunque, **The Shadow** rappresenta già un caso particolare) in queste storie è la spettacolarità a essere messa al servizio dell'ironia, e non viceversa. È davvero incredibile come il segno sottile di pennino di Baker e la sua semplificazione grafica riescano a rivelarsi potenti strumenti per raccontare le intricate storie di Helfer - condendole al tempo stesso di una divertita aria di paradossale distacco emotivo. Altri, non frequenti, usi dell'ironia sono quasi sempre dovuti all'infiltrazione degli autori inglesi, dall'**Excalibur** disegnata da Alan Davis, al **black humor** di John Constantine, personaggio prima di Moore in **Swamp Thing** e poi di Delano in **Hellblazer**.
La generale mancanza di ironia dei supereroi si sposa bene con un'altra caratteristica molto ben diffusa, cioè il forte, dilagante **misticismo**. La religiosità di fondo della cultura americana si è sempre potuta larvatamente sentire nel **comic book** di supereroi, ma in certe tendenze del nuovo fumetto ha davvero rivelato il suo aspetto più spettacolare. Esistono infatti serie esplicitamente intitolate **St. George** (Epic Comics, 1988), il cui protagonista è un sacerdote - ma non è solo in queste manifestazioni così evidenti che il misticismo emerge. Molto spesso infatti il **male** prende forma materiale, magari in allucinazioni, si mostra come **demonio**; le citazioni bibliche sono tutt'altro che rare - e un generale spirito **epico**, dell'epicità della **Genesi** o della **predicazione di Cristo**, pervade mol-

te storie. Tra gli esempi eclatanti troviamo due vicende del **Daredevil** di Miller, il **Born Again** del 1986 e l'**Elektra Lives Again** del '90, in entrambe le quali l'intervento della Chiesa segna un momento cruciale per la vicenda dell'eroe.
Il solito devastante **Marshal Law**, nella sua furia dissacratoria, ha riempito le sue pagine con simboli religiosi applicati a tutto, dalle glorificazioni alle distruzioni da bombardamento. E c'è senz'altro una verità - nemmeno inquietante ormai - dietro questo sarcastico far dilagare la religione, una verità forse talmente ovvia per la giacobina Europa che non vale nemmeno la pena di insistere sul legame tra supereroi e divinità, pagane o cristiane che siano.
La cosa importante è che quello che è rimasto immutato, o quello che è stato addirittura esaltato nel fumetto di supereroi degli ultimi anni, ha strettamente a che fare con questo misticismo - e la lontananza generale dai temi dell'ironia ne potrebbe essere una prova indiretta. Benché infatti si possa condannare a morte Robin, benché esistano serie i cui supereroi non fanno che morire, benché si dissacrino miti consacrati, e così via, i supereroi non sono mai stati tanto forti in America quanto in questi ultimi anni.
Il genere si è modificato, è diventato - questo sì - adulto, maturo. Le regole che lo conducevano si sono sfibrate sino a dar luogo ad altre e ben diverse regole. Ma il fatto che il supereroe si interroghi sulla propria liceità non lo rende meno supereroe: come sempre accade con i mezzi di informazione di massa, la vera condanna non è mai la negazione del valore di qualcosa, ma il silenzio-stampa. **Parlatene male ma parlatene**, il motto rimane comunque valido. Non c'è rottura di regole di genere che possa uccidere un genere; c'è solo la dimenticanza, il non parlarne più.
È sufficiente leggere i numeri di **Detective Comics** o di **Batman** posteriori al 428: Robin non è affatto morto per il suo pubblico. Anzi, non era stato mai così vivo come ora!

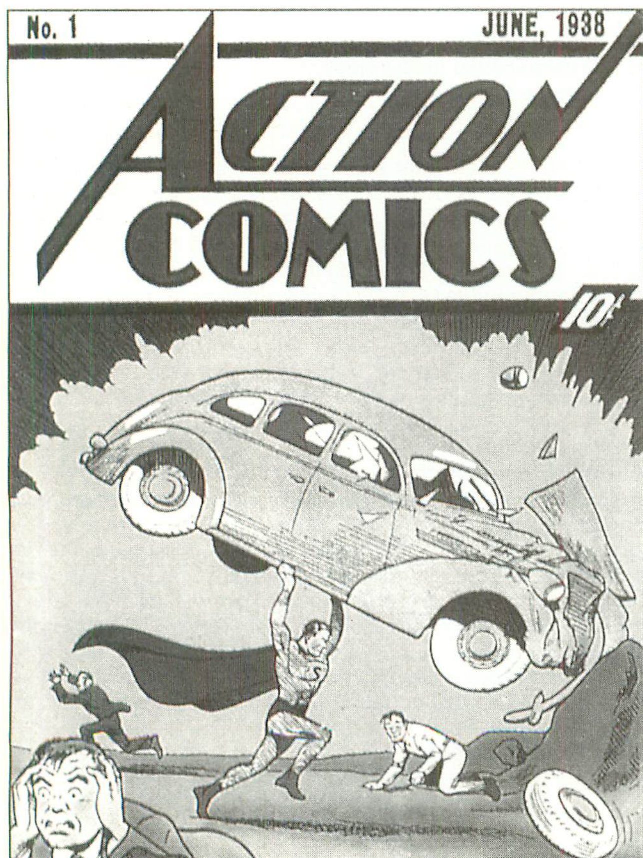
NOTE

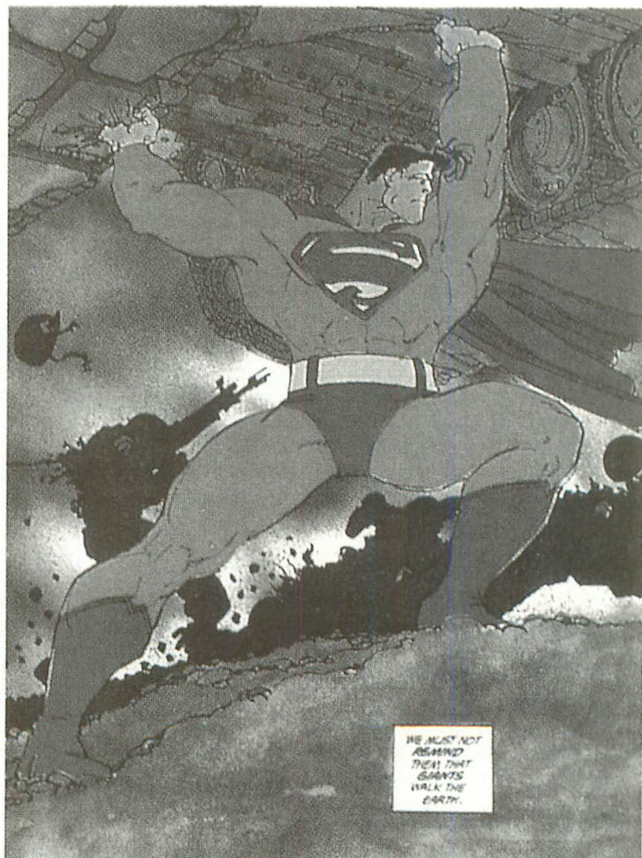
1. La morte di Robin/Jason Todd viene annunciata nel **Dark Knight** di Miller, nel 1986 (vedi sotto).
2. Pubblicato in Italia prima su **Corto Maltese**, poi in volume dalla Milano Libri.
3. Le storie di Daredevil di Frank Miller sono pubblicate in Italia nel mensile **Fantastici Quattro** della Star Comics.
4. Ora pubblicata anche in Italia, con il titolo **Il Punitore** dalla Star Comics.
5. Introduzione a **Il Punitore** n.1, luglio 1989.
6. Pubblicato in Italia su **Corto Maltese** della Milano Libri.
7. È senz'altro un fatto da non trascurare, per capire le ragioni (e alcune delle caratteristiche) del cambiamento, che con gli anni ottanta una nutrita schiera di autori inglesi sia venuta ad arricchire le fila degli sceneggiatori e dei disegnatori di **comic book** americani. Quelli appena nominati (gli sceneggiatori Moore e Mills e i disegnatori Gibbons e O'Neill) appartengono tutti a questa schiera, a cui vanno aggiunti tra i tanti, ancora gli sceneggiatori Jamie Delano (**Hellblazer**), Neil Gaiman (**The Sandman**), John Wagner (Judge Dredd) e i disegnatori Alan Davis (**Miracleman**, **Captain Britain**, **Excalibur**), Alan Grant (**Judge Dredd**), Brian Bolland (**The Killing Joke**), John Totleben e Steve Bissette (**Swamp Thing**). Gli autori inglesi hanno senz'altro portato una ventata di novità nel settore, provenendo da contesti del tutto diversi da quelli dei tipici autori di origine amercana, nati e cresciuti leggendo supereroi. Hanno portato uno spirito critico e ironico, che ben si è inserito nel processo di rinnovamento iniziato da americani come Miller e Chaykin; e hanno ancora portato con sé uno spirito mitologico celtico-britannico che ha prodotto frutti succosi soprattutto nelle serie del genere mistero, come **Swamp Thing**, **Hellblazer** e **The Sandman**.
8. Pubblicato in Italia su **Corto Maltese**.
9. Tanto **Legends** quanto **The Man of Steel** sono risultati della ristrutturazione del proprio universo di personaggi a cui la DC ha dato luogo intorno alla metà degli anni ottanta, e che ha avuto il suo momento culminante con la miniserie **Crisis on Infinite Earths** (in corso di pubblicazione in Italia dalla Play Press). In **Crisis**, per far fronte a una minaccia di dimensioni più che cosmiche, i supereroi dell'universo DC sono costretti a viaggiare sino all'«alba del tempo» e a modificare l'intero corso della storia. Molti di loro muoiono nell'operazione, ma, soprattutto, questa alterazione della storia sin dalle sue origini permette alla casa editrice di passare un colpo di spugna su un passato che era diventato ormai ingestibile. Personaggi come Superman possono così subire un **lifting** radicale, ritornando davvero come nuovi. È forse in buona parte questa capacità di rinnovamento della DC che ha fatto sì che le prime grandi prove del nuovo fumetto americano siano nate al suo interno, invece che nella Marvel, pur considerata in generale assai più progressista. Di sicuro questo ripartire da capo ha favorito molto più che in passato l'espressione tanto delle linee negative che di quelle neo-agiografiche del mondo dei supereroi.
10. In Italia le storie di Wolverine appaiono sul mensile **Wolverine** della Play Press.
11. Entrambi pubblicati in Italia su **Corto Maltese**.
12. Pubblicato in Italia su **Nova Express**.
13. Pubblicato in Italia su **Corto Maltese**.
14. Entrambi pubblicati in Italia su **All American Comics** della Comic Art.

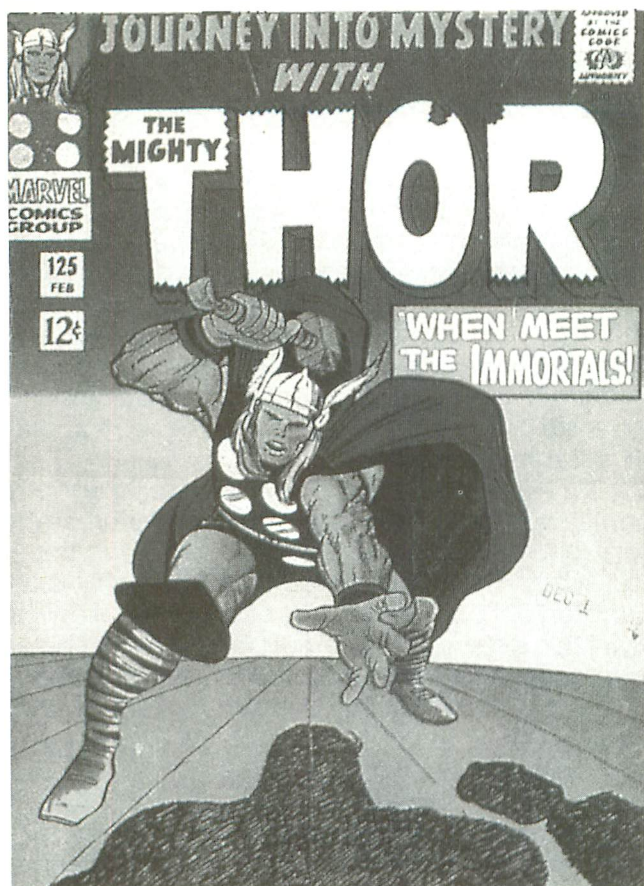
I NUOVI SUPEREROI: UNA TRASFORMAZIONE GRAFICA

di ARLEN SCHUMER

L'arte del comic book ha sempre avuto una componente grafica. Nel momento in cui la forma di comunicazione verbale-visiva della striscia storicamente si convertì nella forma ad albo, inventò con il comic book (per **comic book** si intende il classico albo americano in formato di centimetri 17×26, N.d.T.) un proprio vocabolario grafico di simboli, stili e strutture che avevano a che fare con la sua nuova formula: a partire dalla successione delle pagine e più in generale dalla nuova sequenzialità della narrazione. Nel 1987 il comic book americano ha compiuto 50 anni, ritrovandosi con un vocabolario sostanzialmente affinato e ampliato. Nel continuo processo di redifinizione della sua natura ibrida di narrazione e illustrazione, il comic book ha dato un contributo significativo alla grafica editoriale in genere.
Intanto ha dato origine alla graphic novel, una sorta di romanzo a fumetti, prodotto ibrido di creatori ibridi: disegnatori/sceneggiatori, grafici/disegnatori, illustratori/grafici, pittori/disegnatori. Questi nuovi artisti sono, per la verità, gli iconoclasti del comic book; hanno demolito i concetti che già definivano l'estetica del comic book e il suo rapporto con la narrazione, oltre ad aver rivoluzionato i segni e i simboli di tale narrazione.
In questa schiera di nuovi artisti che comprende sia coloro che prediligono un umorismo grottesco e una stilizzazione grafica di lettura veloce che coloro che preferiscono esprimersi in narrazioni più estese e a carattere psicologico, troviamo degli scrittori/disegnatori che si sono impegnati nel rinnovamento e nella rinascita del supereroe.
I supereroi sono stati da sempre la materia prima del comic book, tanto che la loro crescita e il loro sviluppo come genere negli anni trenta e quaranta segue di pari passo lo sviluppo del comic book. Il primo comic book, un malloppo di ristampe di strisce pubblicate sui quotidiani, vide la luce nel 1933 e fu solo quando gli editori rimasero a corto di strisce che venne pubblicato, nel 1937 dalla National Comics, il primo comic book di materiale interamente originale e a tema unico: **Detective Comics** (dalle iniziali di questo primo









esperimento derivò poi il nuovo nome della casa editrice: DC Comics). In questo periodo, per una coincidenza che avrebbe avuto esiti gloriosi nella storia della DC, due ragazzi di Cleveland, Jerry Siegel (sceneggiatore) e Joe Shuster (disegnatore), stavano mettendo a punto un fumetto di avventura, **Superman**, che nelle loro intenzioni doveva essere pubblicato in strisce sui quotidiani a maggior tiratura. Rifiutato per quattro anni dai maggiori **syndacate (le agenzie di diffusione delle strisce quotidiane, N.d.T.), fu venduto nel 1937 alla National Comics, alla ricerca allora di qualcosa degno di affiancarsi a Detective Comics**. Le strisce di presentazione del **Superman** di Siegel e Shuster vennero rimontate per il nuovo comic book e debuttarono in **Action Comics** numero uno, nel giugno 1938. Il resto appartiene alla storia della cultura di massa.

Batman, nato dalla collaborazione tra Bob Kane e Bill Finger, fece la sua comparsa un anno dopo sulle pagine di **Detective Comics** numero 27; come per **Superman**, il successo fu immediato e valse a consolidare la posizione della National come leader del settore. Messi a confronto nella loro natura di simboli, Superman e Batman rappresentano i due lati della medaglia del supereroe: uno è solare, l'altro oscuro; uno divino, l'altro umano; uno ha ereditato i suoi poteri, l'altro si è fatto da solo.

Il terzo eroe archetipico, Captain America, creato da Joe Simon e Jack Kirby e pubblicato dalla Timely Comics (poi Marvel) nell'aprile del 1941, incarnava il fervore patriottico che andava prendendo corpo già prima dell'entrata in guerra degli Stati Uniti. L'arruolamento del supereroe in qualità di super soldato ne consolidò la popolarità; poi altri supereroi partirono per la guerra e i profitti salirono alle stelle.

A guerra finita i supereroi caddero in disgrazia, i lettori di fumetti si dedicarono ad altri generi: il racconto fantastico e d'avventura, le storie che avevano per protagonisti buffi animali, il poliziesco e l'horror. Verso la metà degli anni cinquanta, il Senato degli Stati Uniti ricollegò la delinquenza giovanile alla lettura di fumetti horror e polizieschi: per i due generi stavano già suonando le campane a morto. La circostanza portò indirettamente alla rinascita dei supereroi di cui si fece promotrice la DC Comics nella seconda metà del decennio. Per colmare il vuoto, la DC prese gli eroi «pensionati» dalla guerra e li aggiornò adattandoli alla nuova fantascienza e alle tendenze più recenti della narrativa pseudo-futuristica.

Il successo della DC Comics con questi eroi riciclati spinse la concorrenza, la Marvel Comics, a una contromossa. Stan Lee, scrittore ed editor, alla Marvel fin dai primi anni quaranta, fu incaricato di inventarsi un analogo della Justice Leage of America della DC Comics, che raccoglieva tutti i rinati supereroi. Lee iniziò a produrre supereroi che parlavano e si comportavano in modo più realistico e credibile. I Fantastici Quattro vennero alla luce nel 1961 e inaugurarono quella che Lee

definì «l'era Marvel del fumetto». Lee mescolò strutture narrative riconducibili alla soap-opera ed elementi della commedia brillante che fungevano dal contraltare ai toni magniloquenti e poco credibili dei supereroi della DC; i supereroi della Marvel divennero di fatto i primi anti-eroi del comic book. Spider-Man, che debuttò nel 1962, era l'epitome di tale approccio.

Lo pseudo-realismo della scrittura di Lee era controbilanciato dal disegno potente e dinamico di Jack Kirby, dalla loro collaborazione prese vita la scuderia base degli eroi Marvel. Le figure eroiche di Kirby avevano proporzioni (e origini) mitiche come per esempio Thor ed Ercole che combattevano su fondali cosmici simili ad affreschi; l'universo di Kirby scoppiava di idee e personaggi capaci di balzare fuori dalla pagina. Quando nel 1970 lasciò la Marvel aveva affermato uno stile che dà i suoi frutti ancora oggi.

Se l'approccio di Kirby all'anatomia costituisce la punta estrema, quasi astratta, dell'esasperazione dinamica, lo stile di Neal Adams è da considerarsi il suo esatto opposto. Adams giunse alla DC Comics nel 1967, dopo aver affinato il suo talento sulle strisce di **Ben Casey**, serie derivata da uno spettacolo televisivo. Le sue esperienze precedenti di illustratore per riviste e di ideatore di fumetti pubblicitari gli servì a sviluppare diverse tecniche realistiche; il suo stile di inchiostratura a pennello fece di Adams il legittimo successore di Milton Caniff, del modello di inchiostratura definito in **Terry and the Pirates**. Applicate al mondo fantastico dei supereroi, le tecniche di Adams riuscirono a dare una credibilità visiva ai protagonisti, una credibilità di cui fino ad allora i personaggi dei comic book non avevano goduto. Fornì ai suoi personaggi un ampio spettro di espressioni facciali e di emozioni; la perfetta padronanza della visione di scorcio e della prospettiva, unita al rispetto della precisione anatomica, permettevano ai suoi personaggi di saltare e volare con movimenti naturali e fluidi. Adams fece osservare una volta che se i supereroi fossero esistiti, avrebbero somigliato a quelli disegnati da lui.

Applicò il suo stile a parecchi eroi della DC ma l'impresa che lo rese più famoso fu lo strenuo salvataggio di Batman dalla distorsione, operata in ricaduta dal tono umoristico e ridicolo della versione televisiva (1966-68), e la restituzione dell'eroe alla sua natura originaria, di creatura della notte vicina al vecchio **The Shadow**.

Fino ai primi anni '70 lo stile di Adams rappresentò un modello per i giovani disegnatori che volevano sfondare nel campo dei fumetti; per ironia della sorte, al suo stile va addebitato tutto quanto c'è oggi di buono e di cattivo nel comic book. I nuovi disegnatori, ribellandosi a questo modello, cercano oggi di liberarsi dalle pastoie del «realismo» e di creare nuovi stili per l'illustrazione e il disegno.

Walt Simonson fu nel 1973 uno dei primi a introdurre uno stile di disegno non ortodosso con **Manhunter**, personaggio di appendice nella batmaniana **Detective Comics**. Illustratore diplomato alla Rhode Island School of Design, Simonson non ha mai tradito la propria formazione accademica, da cui gli deriva un segno sintetico e grafico. Il lettering delle onomatopee con il suo aspetto tipografico si inserisce nella composizione della vignetta in modo radicalmente diverso dalle consuete onomatopee debordanti degne della Pop-Art. L'influenza che **Manhunter** esercitò sul complesso del panorama fumettistico fu da subito inversamente proporzionale allo status di secondo piano del personaggio.

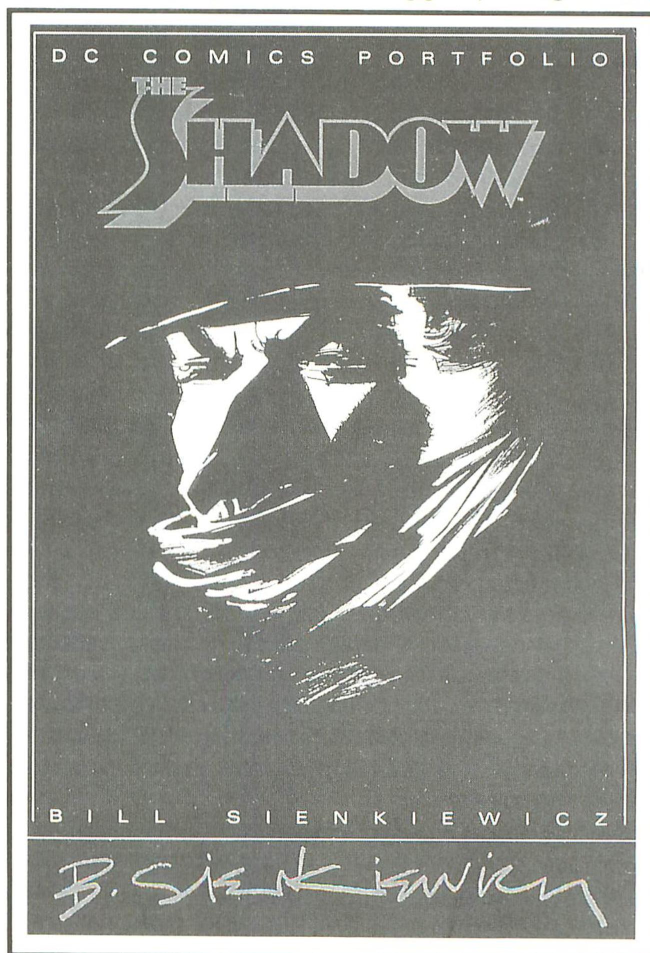
Questo effetto liberatorio si manifestò anche in Bill Sienkiewicz che, insieme a Chaykin, preferì prendere le distanze dalla tradizione del comic book assimilando e rielaborando tecniche e stili di illustratori del passato e del presente. Sienkiewicz ha iniziato la sua carriera nei primi anni '80 disegnando **Moon Knight**, versione Marvel di **Batman**, in uno stile che ricalcava da vicino quello di Neal Adams. Pur essendo adatta al personaggio, quell'interpretazione confinava Sienkiewicz nell'ombra di Adams. Sienkiewicz capì di essere infilato in un vicolo cieco; qualche anno dopo commentò la cosa: «In America ci si aspetta che il disegnatore sviluppi un proprio stile quando è ancora molto giovane e che non se ne discosti più. Se ti rifai ad altri sei accusato di «rubare». Io invece volevo fare qualcosa di diverso e continuare a imparare». (1)

Nel gruppo di coloro che si ispirarono al segno utilizzato di Simonson, c'era Howard Chaykin, uno dei giovani fumettisti che avevano seguito le orme di Neal Adams. Allontanatosi da questa corrente alla fine degli anni '70, fu tra i primi a sperimentare il nuovo formato della graphic novel, di più ampie dimensioni e non necessariamente legato al segno nero di supporto, interamente dipinto, a olio, a matita o acquerellato che fosse. Uno di questi progetti fu l'adattamento di un romanzo dello scrittore di fantascienza Micheal Moorcock, **The Swords of Heaven, The Flowers of Hell** (1979).

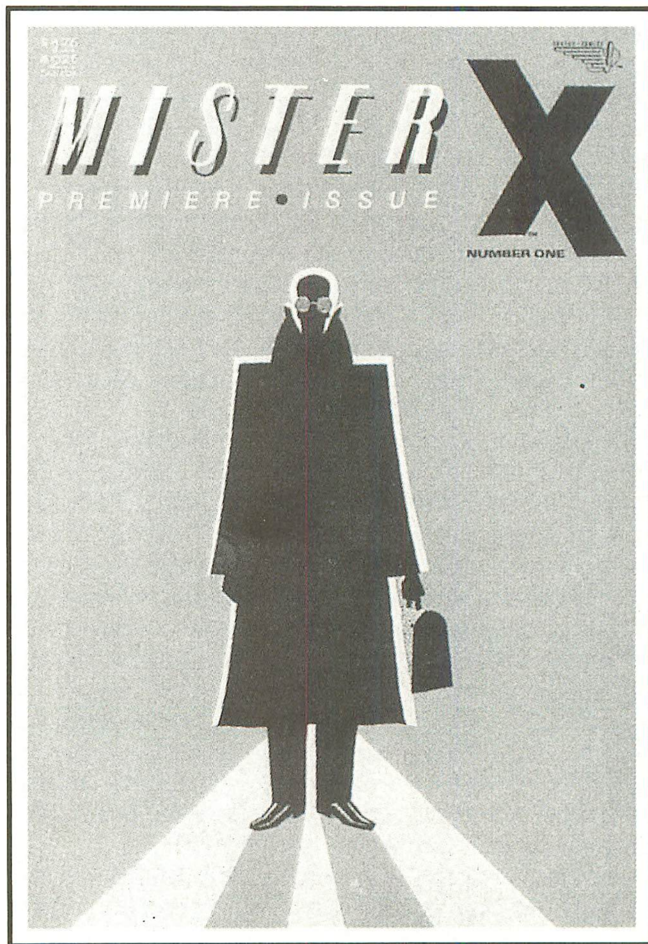
Alcuni anni dopo, nella sua introduzione a una raccolta ad altri lavori di Chaykin, Moorcock diceva di Chaykin: «ha tratto vantaggio dalla disciplina del formato standard allo stesso modo in cui alcuni di noi hanno appreso il mestiere scrivendo per giornali e riviste o altri, come i Beatles hanno beneficiato della «tirannia» dei due minuti e mezzo dei vecchi singoli». I lavori di Chaykin di quel periodo rivelano un grande entusiasmo nel combinare le tecniche a pennino e china con altre miste.

Si ispirò chiaramente non solo agli illustratori della Golden Age come Leyendecker e Robert Fawcett, ma subì anche l'influenza pittoricistica di il-

lustratori contemporanei come Bob Peake. Le composizioni di Chaykin si allargavano oltre i confini della pagina, si sovrapponevano a didascalie e vignette con fondali puramente grafici e impiegavano nei balloon caratteri tipografici al posto del lettering manuale. Chaykin finì per abbandonare quasi del tutto il fumetto per dedicarsi alla pubblicità e all'illustrazione (è tornato a pieno titolo al fumetto a partire dal 1983). Ma la sua tecnica pittorica sperimentale in **Empire** (1978) e in **The Stars my destination** (1979), adattamento del romanzo dello scrittore di fantascienza Alfred Bester, aveva lasciato un'impronta nella storia del fumetto.
Prendendo a modello il lavoro di Simonson, Sienkiewicz adottò uno stile meno analitico e un segno più stilizzato: le immagini divennero meno raffigurative e più simboliche. Continuò a inchiostrare le sue tavole ma, arrivato a un certo punto, iniziò a dipingerle seguendo la tecnica di Chaykin. Pur essendo diventato il pittore più prolifico nel campo dei comic book, con un numero sconfinato di copertine, manifesti e tavole per gli editori di tutto il mondo, sono due i lavori che meglio lo rappresentano, creati in collaborazione con Frank Miller: **Daredevil: Love and War** del 1986 ed **Elektra: Assassin** 1986-87, entrambi pubblicati dalla Marvel. In queste opere Sienkiewicz interpreta il materiale narrativo destreggiandosi, spesso nella stessa pagina, in un avvicendarsi e un confondersi di stili. Miller ha detto che Sienkiewicz era «in lotta per poter utilizzare tutte le tecniche a disposizione per piegarle alle finalità del fumetto, che sono l'espressione di emozioni e contenuti narrativi in una sinfonia di tecniche». (2) Gli elementi dell'orchestra sono illustratori come Ralph Steadman, Gerald Scharfe e Bob Peake, pittori come Egon Schiele e Francis Bacon e animatori com Tex Avery e Chuck Jones. «Io non cerco di avere uno stile» sono le parole di Sienkiewicz citate in un inserto pubblicitario della Eclipse Comics del 1988. «Voglio che il mio lavoro contenga tutti gli elementi necessari a comunicare l'idea ed è per questo che le mie cose sono a volte fumettistiche, a volte più cupe, sinistre, a volte più levigate; dipende da cosa richiede il racconto in ogni suo brano.» Sienkiewicz fa uso spesso del collage, assembla tavole mediante processi xerografici. Ken Wind, un personaggio di **Elektra: Assassin**, yuppie demagogo con aspirazioni presidenziali, ha sempre la stessa testa, fotocopiata, per tutto lo svolgimento del racconto, a prescindere dalla posizione del corpo.
L'uso del collage nel comic book ha fatto un ulteriore passo in avanti grazie a John Totleben. Il suo stile di inchiostratura intricato, vicino all'incisione, per **Swamp Thing** (DC Comics) ha richiamato l'attenzione per la prima volta sul suo lavoro verso la metà degli anni '80. Sfruttando i nuovi metodi di stampa al laser, Totleben ha combinato campionature di carta, fotografie, sculture e materiale visivo di vario genere (un originale pesava anche più di 12 kg!), creando un precedente: un numero di **Swamp Thing** costruito interamente a collage con didascalie composte su pellicola. «Volevo fare fumetti che non sembrassero fumetti,» ha detto Totleben, «il mio modo di pensare è più vicino a quello di un pittore, uso tutti gli elementi e le teorie dell'arte e li combino nei modi che voglio». (3)
Le nuove tecnologie e l'inventiva degli artisti contemporanei hanno di fatto contribuito alla creazione di una nuova grafica del comic book. Per il colore si usava per esempio una tavolozza limitata di colori separati e ricomposti meccanicamente (i famigerati retini!), ora invece i nuovi metodi, come lo stampone azzurro che duplica il tratto nero in tratto azzurro non riproducibile per tavole da colorare senza intervenire sui neri, consentono l'impiego di un gran numero di tecniche di colorazione manuale, dall'acquerello all'aerografo, dalle matite ai pastelli. Approfondendo queste tecniche, artisti come Lynn Varley, Steve Oliff, John Higgins e Bill Wray hanno promosso il «colorista» al rango di «artista del colore».
All'estremo opposto rispetto alla stesura manuale del colore si trova la computer grafica. Il fatto che l'arte del fumetto si offra alla sperimentazione di due tecniche tanto disparate é la conferma della sua vitalità. L'esponente di maggior prestigio della

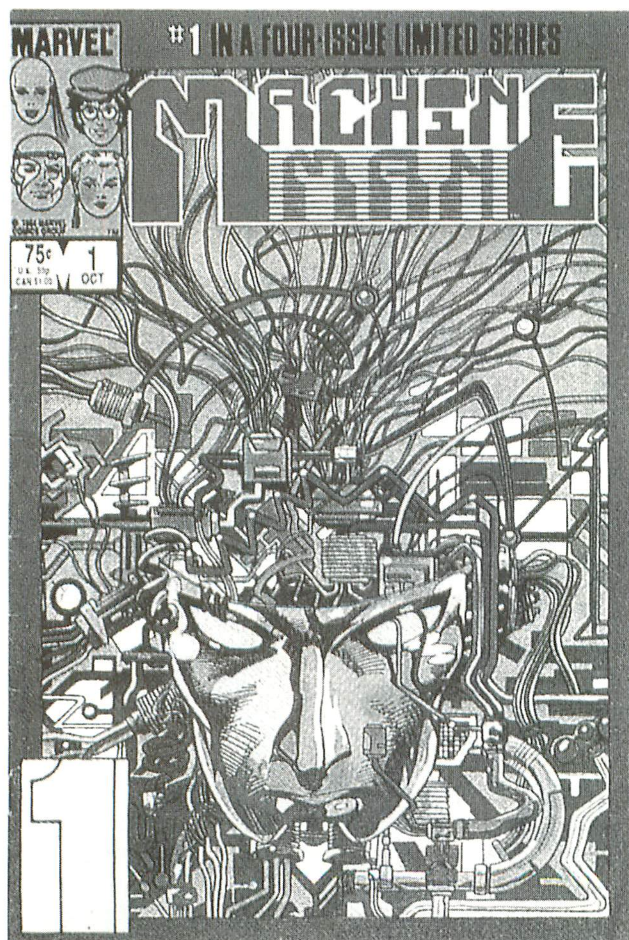


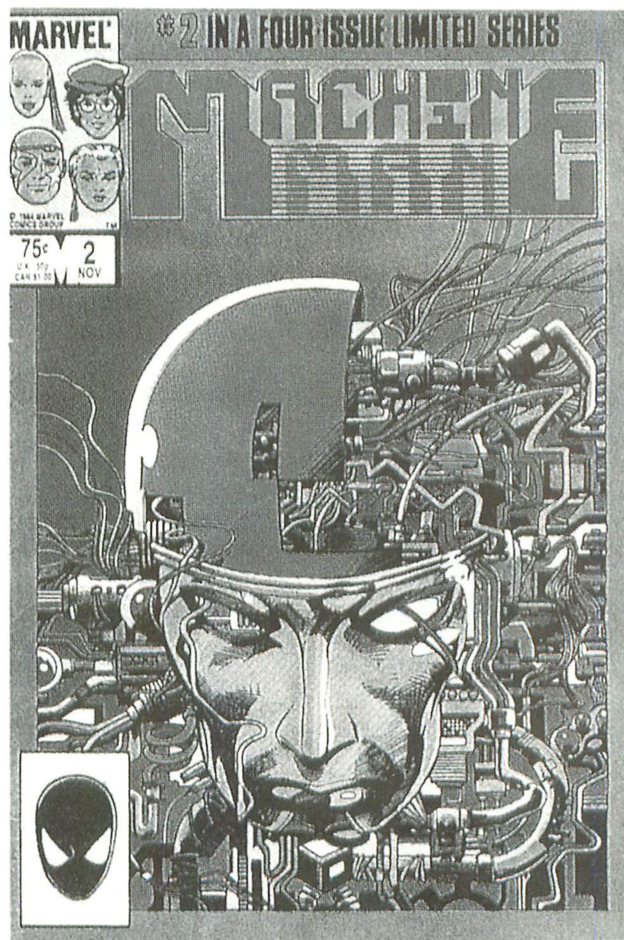
computer grafica applicata al comic book è Michael Saenz, il creatore di **Shatter** (1984), il primo comic book disegnato al computer (un Apple Macintosh).
In **Shatter**, racconto di fantascienza nella scia di **Blade Runner**, Saenz ha digitato immagini e sfondi disegnati a mano per combinarli tramite il computer ottenendo un bianco e nero che veniva poi colorato manualmente. Sebbene il lavoro fosse di grande impatto, molti critici hanno mosso critiche alla ripetizione delle immagini e alla matrice a punti troppo grossi; si mise anche in discussione il fatto che la computer grafica potesse trovare applicazione nei comic book. Nel 1988 Saenz è riuscito a eliminare con **Crash** molti dei difetti di Shatter. **Crash**, un racconto con protagonista Iron Man, è stato pubblicato in volume dalla Epice, la divisione della Marvel per il materiale di qualità più ricercata. Questa volta, lavorando esclusivamente su computer, Saenz ha potuto sfruttare interamente la gamma pressoché sconfinata di colori e i sistemi di disegno tridimensionale. Le immagini così ottenute presentano una retinatura più compatta e di grana più sottile, tanto da fare di **Crash** un prodotto d'avanguardia, qualifica che ben si adatta alla storia di Iron Man ambientata in un futuro tecnologicamente avanzato. Durante la lavorazione Saenz e il produttore/programmatore William Bates elaborarono un nuovo software (Lithographer) commercializzato oggi dalla Apple.
La fotocomposizione, a lungo trascurata nei comic book a vantaggio del lettering manuale, nell'ultimo decennio ha fatto la sua comparsa distinguendosi per i suoi meriti. La varietà di nuovi caratteri tipografici diversificati mediante un'ampia scelta di effetti foto-ottici, ha mutato l'immagine del frontespizio dei comic book, tradizionalmente definito «splash page» perché è l'apertura e di solito l'unica che abbia un'immagine a piena pagina. Una volta il frontespizio riservava uno spazio piuttosto limitato ai credits o non li riportava affatto. Oggi invece nei frontespizi a doppia pagina (seconda di copertina pagina uno) di Dean Motter per **Mr. X** della Vortex Comics, serie da lui ideata, scritta e diretta, i credits sono divenuti le star della splash page. Motter, il cui senso grafico si è perfezionato durante il suo periodo di direzione artistica della CBS Records canadese, mescola caratteri alterati otticamente e caratteri di testo a sfondi fotografici, a macchie di vernice e a combinazioni di colore insolite e di grande effetto. Queste caratteristiche distinguono fortemente i suoi frontespizi e hanno prodotto un gran numero di imitazioni.
Composizione e lettering manuale convivono con grande naturalezza nel calligrafismo di Ken Bruzenak, collaboratore di Chaykin in molti progetti. Chaykin, influenzato dal lettering tipografico di Walt Simonson, lavorò per la prima volta con Bruzenak ad **American Flagg**, la testata che riportò Chaykin al fumetto nel 1983. Sotto la direzione artistica di Chaykin, Bruzenak progettò gli effetti sonori e tutti gli altri elementi verbali: insegne sullo sfondo, simboli e logotipi che tanta parte hanno nell'ambientazione di **American Flagg**, presenti in modo così massiccio da divenire uno strato aggiuntivo nel tessuto narrativo, sovraimpresso al tracciato visuale di Chaykin, di per sé già molto carico. Bruzenak è considerato oggi il miglior letterist del settore.
Nello scorso decennio ogni singolo aspetto nella struttura del comic book è stato oggetto di una profonda rivalutazione. Nella progettazione delle copertine si sono abbandonate formule grafiche datate, per esempio la posizione in alto del titolo perché la pubblicazione fosse immediatamente riconoscibile nell'espositore di fumetti, oppure la presenza in copertina del nome del protagonista. La grafica astrattista, le illustrazioni pittoriche, i logotipi ottenuti in composizione, l'uso occasionale della stampa in rilievo e di altri effetti fanno assomigliare le copertine di questi comic book alle



copertine di un romanzo. Gli editori tendono ormai a pubblicare comic book di alta qualità per un pubblico ristretto ed esigente (e con maggiori disponibilità finanziarie); è venuto a mancare il

rapporto di subalternità degli editori con gli inserzionisti ed è possibile eliminare la maggior parte delle pagine pubblicitarie. Non più ostacolate dalle inserzioni, le immagini di copertina si espandono e occupano anche seconda e quarta di copertina, un tempo campo d'azione di occhiali a raggi X e di prodotti per la muscolatura facile, rendendole funzionali graficamente.
Queste innovazioni risultano evidenti soprattutto nei due capolavori della narrazione contemporanea di supereroi: **Batman: The Dark Knight Returns** di Frank Miller e **Watchmen** di Dave Gibbons.
Frank Miller è al momento sia disegnatore che sceneggiatore ma quando esordì (alla fine degli anni '70), si occupava solo delle matite. Si pose al centro dell'attenzione grazie a una rielaborazione pressoché totale di **Daredevil**. Dando nuova veste a questo eroe della Marvel, Miller combinò sapientemente l'azione serrata tipica della Marvel con le atmosfere noir del **Batman** di Adams e dello **Spirit** di Eisner. Ma Miller aggiunse un nuovo ingrediente fondamentale: un'intensità emotiva che dava nuova profondità al ruolo di vigilante di Devil.
Questo procedimento Miller lo perfezionò in **Dark Knight** (1986), miniserie in quattro albi pubblicata dalla DC Comics. Vi si ipotizza che un Batman cinquantenne infranga il suo isolamento per salvare un Gotham City devastata dal proliferare della criminalità. Il Bruce Wayne di Miller, quasi alcolizzato, invecchia nello stile di Clint Eastwood, lotta contro il proprio lato oscuro, lo soffoca fino a che le circostanze non provocano il glorioso ritorno del **Dark Knight**. Dedicato a Bob Kane e Bill Finger, i creatori di Batman, e agli animatori Max e Dave Fleisher (infatti la Gotham City di Miller è la Metropolis dei cartoni classici di Superman realizzati dai Fleisher negli anni '40) **Dark Knight** contiene lunghe sezioni narrative inframezzate da illustrazioni a tutta pagina che danno fisicità agli aspetti più mitici del personaggio: creatura della notte, difensore della gente e modello di eroe per i giovani, in particolare per Robin, che nella versione di Miller è una ragazza, una punk dell'East Village che indossa occhialini 3D.
Ma la cosa di maggior rilievo è che Miller ha restituito Batman al suo status originario di outsider: un vigilante che non si fa scrupoli a uccidere provocando grande imbarazzo alle autorità della polizia di Gotham City e alle personalità di sinistra della società, persone per le quali le tattiche risolute di Batman provocano il crimine piuttosto che eliminarlo. Come ha osservato Mikal Gilmore su **Rolling Stone**: «Nelle mani di Miller, Batman va oltre la semplice iconografia da fumetto: è il simbolo violento della dissoluzione e dell'idealismo ame-



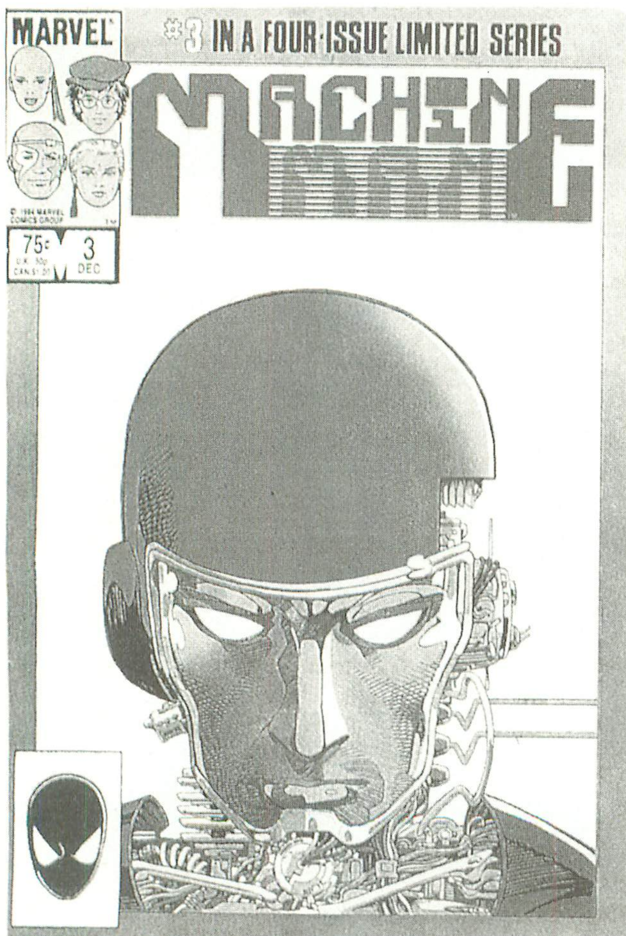


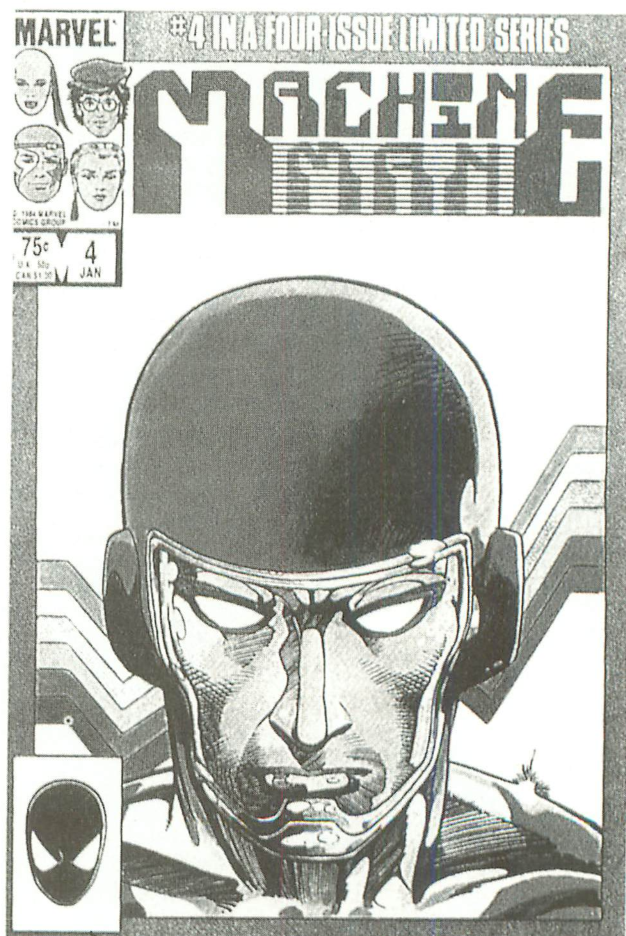
ricani». Miller ha trovato la sua ispirazione ancor più in profondità; come il Golem leggendario del mito ebraico, nato dall'argilla per proteggere il ghetto, il Batman di Miller è quasi una forza della natura evocata da una società che ha bisogno di eroi quanto Bruce Wayne ha bisogno di sentirsi giovane di nuovo. «Con **Dark Knight** è un tentativo concreto di approfondire l'idea del supereroe», ha detto Miller, «e di rapportarla con l'attualità, senza per questo rinunciare alla sua integrità costruttiva». (4)

Con il successo del rinnovato Devil, Miller si era meritato la fama di fenomeno e di conseguenza aveva avuto carta bianca anche dalla DC per manipolare a suo piacimento i personaggi istituzionali della casa editrice. Il suo successo aveva spinto l'editore ad aumentare il budget per la produzione di **Dark Knight**. I volumetti, brossurati con la copertina in cartoncino, vennero stampati con i colori di Lynn Varley (non ottenuti meccanicamente come nelle pubblicazioni di serie ma acquerellati e selezionati allo scanner) su carta di ottima qualità e vararono quello che da allora viene definito formato **prestige**. A conclusione della serie, le storie vennero riunite in un volume cartonato dalla Warner Communications, società madre della DC, che promosse il prodotto anche nel mercato librario tout court. Il successo di **Dark Knight** è confermato dal seguito sempre crescente di edizioni di questo tipo non solo da parte della DC Comics ma anche della Marvel, della Eclipse e della First Comics.

Nello stesso periodo in cui Miller lavorava al suo personalissimo remake di **Batman**, due inglesi (lo sceneggiatore Alan Moore e il disegnatore Dave Gibbons) stavano lavorando oltre atlantico su temi simili. Si trattava di **Watchmen**, una storia dalla trama fitta e complessa, in cui un gruppo di supereroi invecchiati si trasforma in una banda di vigilanti fuori legge in un'America in cui Nixon è ancora presidente dopo aver vinto la guerra del Vietnam. **Watchmen**, pubblicato in 12 parti dalla DC tra il 1986 e il 1987, è un mistery filosofico sul crollo e la possibile rinascita di una società metafisicamente collegata alla nostra.

Il personaggio chiave è il Comico (il racconto inizia con il suo assassinio e prosegue in flashback), un incrocio tra Jack Palance e G. Gordon Liddy, una versione grottesca di Capitan America: l'eroe patriottico è andato in malora, continua a cantare inni alla bandiera mentre la nave dello stato va a fondo. Porta una spilla a forma di bottone, una faccina sorridente, il classico **smile** simbolo onnipresente della seconda metà degli anni '70, come quello della pace lo fu della prima metà. Su questa faccia rotonda Moore e Gibbons hanno





aggiunto uno schizzo di sangue che ha vagamente la forma di una lancetta di orologio, a suggerire il rintocco fatale che l'idealismo trasformato in cinismo ha strappato a colui che la indossava. L'immagine è divenuta una specie di logo di **Watchmen**, romanzo a fumetti costruito attorno ai simboli e ai numeri, dall'uno al dodici.
Sulla quarta di copertina di ognuno dei dodici numeri c'era un orologio nucleare che a ogni puntata consumava un minuto dei dodici mancanti all'ora fatale, a sottolineare lo scenario ricorrente di un'incombente guerra nucleare; ogni copertina era un primo piano molto ravvicinato della prima vignetta della prima pagina. Allineando i dodici risguardi si ottiene il logotipo di **Watchmen**.
«Iniziammo a lavorare a Watchmen,» ricorda Moore, «progettandolo come un romanzo. Sapevamo cosa c'era in ognuno dei dodici capitoli e tenendo sempre presenti i vari elementi grafici siamo riusciti a dare coesione a tutta l'opera. Con **Watchmen** abbiamo anche cercato di uscire con un prodotto artistico i cui effetti visivi fossero specifici del fumetto.» (5)
Parlando del suo approccio all'impostazione della tavola e delle vignetta singola Gibbons, grafico e illustratore, spiega: «Quello che ci interessava era far risaltare la storia. Mi sembrava che se le vignette avessero avuto tutte le stesse dimensioni l'effetto sarebbe stato lo stesso che a teatro, al cinema o anche di fronte alla TV. Siccome la cornice o l'arco di proscenio sono fissi, la nostra vista li cancella e si viene risucchiati direttamente dall'immagine.» (6)
Il lavoro di Gibbons ha una semplicità solo apparente, che deriva dalla disciplina ordinata con cui applica la sua teoria alla composizione della pagina e dall'abnegazione artistica con cui rinuncia al proprio protagonismo di autore per portare completamente in primo piano la tessitura della storia. «Cerco di fare in modo che le immagini siano lette come composizioni quasi astratte, poi inserisco come elementi secondari tutti i dettagli di modo che non offuschino il soggetto,» continua Gibbons, «i dettagli devono essere subordinati all'aspetto narrativo dell'immagine. Anche se forse questo approccio impedirà che mi si consideri un disegnatore notevole, sono felice che il lettore si cali a tal punto nella storia da dimenticare i disegni. Sempre che una cosa del genere sia possibile.» (7)

La collaborazione tra Gibbons e Moore ha ridefinito il rapporto tra parola e immagine nella dimensione del comic book. Moore, scrittore ma anche disegnatore (è sua **Maxwell the Cat**, una striscia quotidiana pubblicata in Gran Bretagna) collaborava con Gibbons in funzione di copywriter pubblicitario e di direttore artistico al tempo stesso. La didascalia tipica di **Watchmen** gioca di scarto sull'azione rappresentata nella vignetta ma, quasi come una scritta pubblicitaria combinata a un supporto visivo dinamico, l'una senza l'altra perde il suo significato. Come ha osservato Miller a proposito di una sua collaborazione con Sienkiewicz: «Le immagini non illustrano realmente quanto sta accadendo, né la narrazione descrive in realtà gli avvenimenti. Siamo in presenza di uno scarto e da qualche parte in questo scarto si trova la realtà.» (8)
Quello scarto è la sottile interazione tra testo e disegno, cioè il nucleo, e la sfida, del fumetto. Ed è questa sfida la nuova arte grafica del comic book.

Da **Print** n. 6 - 1988

Traduzione di
Antonella Tonelli



NOTE
1. **Escape** n. 11, pag. 7, Titan Books 1987.
2. **The Comics Journal** pagg. 77-78, Fantagraphics Books, agosto 1985.
3. **The Comics Journal** pagg. 87-88, Fantagraphics Books, settembre 1984.
4. **The Great Comic Artist File Magazine** pag. 53, Heroes Publishing Corp. 1986.
5. **Comics Interview magazine** n. 48, pagg. 11-12, Fictioneer Books 1987.
6. **The Comics Journal** pag. 100, Fantagraphics Books, luglio 1987.
7. Ibidem, pag. 100.
8. **Amazing Heroes magazine** pagg. 37-38, Fantagraphics Books, luglio 1986.

UNA SPLENDIDA FESTA DI MORTE

di SERGIO BRANCATO

All'alba del 16 luglio 1945, nel deserto di Alamogordo (New Mexico) esplose la prima bomba atomica. Un esperimento, si disse allora. L'inizio di un'era, diciamo oggi, l'alba tragica della condizione nucleare. Fin da quel fatidico '45 una rivista americana, il **Bulletin of Atomic Scientist**, reca sempre in copertina l'immagine di un orologio, un quadrante in cui la mezzanotte rappresenta il momento dell'apocalisse, mentre le lancette indicano la distanza che, a parere degli scienziati, ci separa da essa.

Nel 1984 i minuti tra noi e la fine del mondo si ridussero a tre. Fu allora che Alan Moore, prima che tra le due superpotenze si affermasse la politica della distensione, dovette concepire **Watchmen**. Le cupe atmosfere della guerra fredda incombono su questo straordinario romanzo a fumetti, vero «punto di svolta» nell'immaginario contemporaneo, costituendo il pre-testo del suo intreccio complesso quanto lucido. Non è certo un caso che ogni capitolo si chiuda con l'immagine di un orologio che, citando esplicitamente quello del **Bulletin**, va verso la mezzanotte, verso lo scioglimento catastrofico della trama, forse verso la fine del mondo e del tempo degli uomini. Almeno, del mondo e del tempo del Moderno.

Watchmen è un tipico prodotto degli anni '80, lo scintillante decennio delle culture effimere e degli stili minimali. Pienamente collocato nell'orizzonte della postmodernità, il romanzo di Moore e Gibbons è ossessivamente attraversato dal tema del tempo, un tempo della nostalgia che coincide con quello della memoria, personale e generazionale, del lettore.

La condizone nucleare e il tempo costituiscono le coordinate tematiche di **Watchmen**, e la vicenda delle maschere si dipana tra esse. Il risultato è una storia malinconica e crepuscolare, perché non è possibile continuare a vivere le cose nello stesso modo di una volta. Che il mondo sia cambiato lo leggiamo nei segni del tempo, i segni di cui il testo di Moore appare, a una lettura superficiale, casualmente disseminato. La metafora ricorrente dell'orologio, per esempio, insieme simbolo e macchina del tempo della modernità, che attraversa trasversalmente i molti livelli narrativi di questo fumetto. A partire dall'ambiguità del titolo, traducibile con «sentinelle», «guardiani», «sorveglianti», ma anche come uomini-orologio.

E così come nelle narrazioni del Mito gli eroi segnalavano agli uomini i mutamenti della Storia, in **Watchmen** i supereroi in costume ci raccontano (miticamente, simbolicamente, passionalmente) il transito epocale del nostro tempo storico verso le forme del nuovo, del «non-più» e «non-ancora», prefigurando i domani che ci aspettano. Anche se il futuro deve ancora fare i conti con la possibilità di azzeramento della tecnologia nucleare, di guerra e di pace. È quanto Moore ci suggerisce con un'altra metafora ricorrente, quella del nodo gordiano, che si riflette sulla struttura formale e ideologica della trama: il nodo dell'instabile equilibrio atomico può essere sciolto soltanto, come sostiene Ozymandias, ricorrendo a una forma di pensiero laterale.

L'età nucleare matura è anche lo scenario in cui si ridiscutono radicalmente le euforie del Novecento occidentale. Nel cinema lo si è visto in film come **Blade Runner** o **Brazil**, nei comics in **The Dark Knight Returns** e, appunto, in **Watchmen**. Il romanzo di Moore e Gibbons è una grande festa in costume, un compleanno di spettri, un omaggio commosso (ma disperatamente critico) alla novecentesca mitologia del superuomo. Le maschere partecipano a un malinconico carnevale dell'immaginario. Come Frank Miller, Alan Moore e Dave Gibbons rileggono un'intera epoca mettendo in scena una delle sue fascinazioni più forti, quella dell'individuo eccezionale che si solleva dal gorgo della folla metropolitana, osservandola dall'alto dei grattacieli e dominandola attraverso un uso puramente edonistico della Legge.

Ispirati eminentemente ai personaggi della DC Comics, i giustizieri di **Watchmen** ne costituiscono il disvelamento finale. A differenza dei loro modelli originari (Mr. Manhattan rimanda a Superman, Nite Owl a Batman, Rorschach a The Shadow, etc.), questi «cloni» mascherati non godono più di coperture ideologiche, si infognano letteralmente nel marcio delle strade invece di volarci su a distanza di sicurezza. Si tratta di una parodia colta, quel tipo di operazione metanarrativa che Philip José Farmer ha cominciato a praticare nei suoi magnifici romanzi di (post)fantascienza, per esempio in **Festa di morte**, fin dagli anni '60. In **Watchmen** assistiamo allo smascheramento del supereroe, scopriamo sotto il suo sgargiante costume circense un uomo-massa con annesse psicopatologie.

Ma nel concepire il suo amaro universo di disillusione, Moore non si ferma a una riscrittura psicoanalitica dei personaggi ero/t/ici. **Watchmen** non è un gioco freddo, le ragioni del suo fascino risiedono nell'inedita capacità di coinvolgimento che riesce a esprimere. In fondo, Nite Owl e gli altri



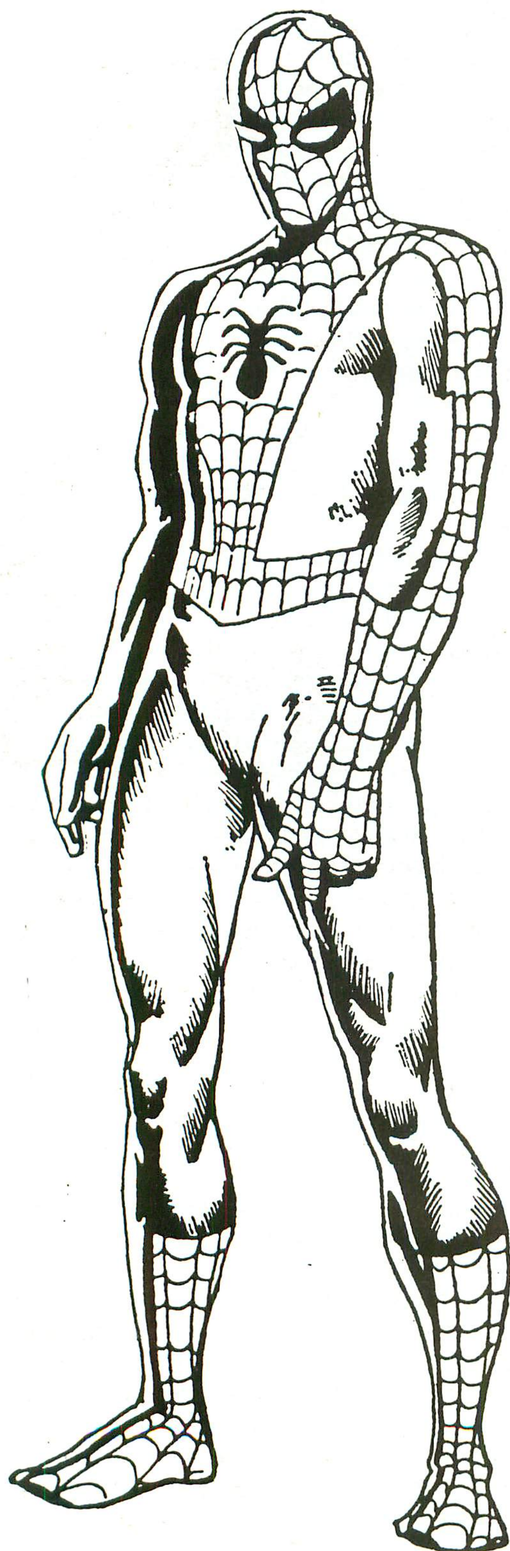
funzionano perché rispecchiano la nostra adolescenza e perché la fanno diventare adulta. Ci fanno ricordare quando sognavamo di essere eroi e supereroi (e magari, qualche volta, lo sogniamo ancora) e ci illustrano quello che saremmo diventati se il sogno si fosse avverato.
Moore è stato dei nostri, come probabilmente tutti gli altri rivitalizzatori dell'immaginario supereroico, da Miller a Byrne a Sienkiewicz. E, come noi, si è trovato a crescere facendo i conti con una volontà di potenza inconciliabile con i nostri corpi e i nostri pensieri. Forse, come noi, si sarà rifiutato di leggere quei fumetti per un bel po' di anni. E poi ha pensato di utilizzarli, visto che facevano parte in ogni caso del suo patrimonio di fantasie. Dalla sua (e dalla nostra) diversità generazionale nasce un testo che sintetizza i luoghi e le figure dell'industria culturale con quelli della filosofia della scienza, Bob Kane con William Burroughs, la macchina con il codice.
Contaminati dalla cruda ricchezza di una realtà più informata, i supereroi di **Watchmen** finiscono con l'assomigliarsi quanto ai loro predecessori non è mai riuscito. Per accentuare questo effetto di verosimiglianza, Moore e Gibbons ambientano la loro storia in una ucronia alla Philip K. Dick, un mondo parallelo al nostro in cui Reagan non è mai diventato presidente (ma potrebbe riuscirci «quell'attore di western», Robert Redford). È Nixon che continua a governare sugli Stati Uniti, anche perché Woodward e Bernstein, i due giornalisti del **Washington Post**, sono stati misteriosamente assassinati e non hanno potuto rivelare all'opinione pubblica lo scandalo del Watergate.
In questa realtà alternativa gli americani hanno finito per vincere la guerra del Vietnam grazie all'arma che gli garantisce la superiorità strategica sull'URSS. «Il superuomo esiste, ed è americano!» dichiara stolidamente uno speaker televisivo. L'arma è Mr. Manhattan, l'azzurro supereroe speculare a Superman, che estremizza la totale alterità del superumano nei confronti dell'umano, rimasta solo latente nell'industriale Uomo d'Acciaio di Siegel e Shuster.
Mr. Manhattan è radicalmente distante dal mondo degli uomini perché, a differenza di Superman, non possiede più la dote cristiana della pietà. Più che il classico superuomo di massa, più che il principe salvatore dei diseredati ne **I misteri di Parigi**, Jon è un oltre-uomo nietzscheano, un essere al di là del bene e del male. Ha superato la soglia culturale dell'Occidente ed è giunto altrove, in un'altra idea del tempo e dello spazio. Non è più tra noi.
Questo supereroe, che non ha più nessun grado di parentela con l'eroe delle antropologie tradizionali, ci dimostra «realisticamente» come reagirebbe un uomo investito dalle prerogative del divino. Letteralmente circondato da un'aura di trascendenza, egli vive in una realtà che non considera il punto di vista dell'umano ed i suoi valori. La sentinella, alla fine, ha smarrito il senso della propria missione.

Forse al personaggio più affascinante tra quelli creati da Moore e Gibbons, a Mr. Manhattan, è dedicato il capitolo meglio riuscito del romanzo, quel **L'orologiaio** (en passant, negli anni '40 **The Hourman** era un supereroe dell'American League of Justice) in cui Alan Moore esibisce una stupefacente padronanza delle tecniche testuali.
La sceneggiatura di **Watchmen** interseca i piani della narrazione a un ritmo quasi subliminale, da video, organizzando il disegno volutamente puntiglioso di Gibbons in un montaggio di dissolvenze incrociate che sta fra letteratura e cinema (e che dovrebbe facilitare la traduzione sul grande schermo, prevista a opera di Terry Gilliam). Alternando i flash-back, la trama rimanda sempre al lettore la responsabilità di riconoscere la valenza malinconica di un testo che si muove nelle stanze della memoria.
Mélange di generi, dalla science fiction all'hard-boiled, **Watchmen** si dipana lungo una sequenza di enigmi da giallo classico, in un andamento ellittico del testo, frantumato in continui corto-circuito, che rappresenta per i comics una sorta di rivoluzione joyciana (ma anche un racconto cifrato, che presume una competenza specifica in grado di decodificare la sofisticata rete di riferimenti a quanto risiede fuori della carta stampata e dentro la testa di chi guarda).
Eppure, a ben vedere, tutta la vicenda di **Watchmen**, tutto il suo spazio narrativo si concentra in pochi metri quadrati, nello scenario di un paio di isolati: stesse strade, stessa edicola e stesso edicolante, il ragazzino nero che legge storie di pirati, i portoni, il Gunga Dinner. Ricorrono gli stessi volti, le stesse persone, tutto in modo apparentemente banale. Uno spaccato in miniatura del mondo reale, a parte le fughe improvvise in Antartide o su Marte. L'abilità di Moore consiste anche in questo rifuggire dai toni epici che oggi dominano il fumetto americano, dal messianesimo di fine millennio di cui vengono investite le figure di vecchi e nuovi supereroi, per raccontare una tragedia di portata planetaria ed epocale con così poca roba.
Torniamo, pagina dopo pagina, sempre sugli stessi luoghi, osservandoli attraverso gli occhi di personaggi diversi, e così facendo comprendiamo la vera complessità della trama. Quando, alla fine, in una tragica festa di morte, i personaggi secondari confluiscono e muoiono su quel teatrino metropolitano di cartone, resta solo un'ombra dipinta sul muro da anonimi artisti suburbani. Come a Hiroshima, dove le ombre erano i resti gassificati di corpi umani. E ancora una volta vediamo un orologio, fermo all'ora del disastro, icona del tempo della fine. Come a Hiroshima.

Le coincidenze storiche sono moltissime, tutte ricavate dentro questi ultimi decisivi cinquant'anni. In effetti, in **Watchmen** sono condensati mezzo secolo di serialità e di Storia. Ma se i supereroi classici ripetevano all'infinito la loro danza circolare, i loro minimali atti di forza, negli anni '80 portano l'esigenza di svelare l'aspirazione di assoluto che era latente in noi. Gli eroi nati dallo scorso decennio sono più simili a quelli del Mito, al messia che ha come missione la comprensione e il cambiamento del mondo. Eppure, più che il Silver Surfer rivisitato o lo stesso Batman di Miller, è la favola disincantata di Moore che interpreta meglio questa conversione.
Il mito del Bene e del Male, dell'Etica assoluta (propria delle religioni animate da un forte spirito di proselitismo), trova in **Watchmen** il suo annichilimento **dentro** la cultura di massa, delineandone il superamento. Mr. Manhattan o Rorschach non sono più modelli fideistici, ricettacoli delle desideranti architetture fantastiche dell'uomo-massa. Sono, piuttosto, gli indicatori privilegiati del processo di de-massificazione legato allo sviluppo della tecnologia elettronica. Il superuomo industriale, ispirato al conflitto tra individuo e macchina, è tramontato con il modello siderurgico di Superman e dei suoi epigoni.
Messi al bando come «eroi», gli uomini di **Watchmen** sono solo delle persone smarrite, demotivate, riconfluite nell'incolore dimensione del quotidiano. Da giustizieri (e a volte carnefici) del sistema, diventano sue comunissime vittime. Possono essere fatti fuori senza suscitare altro che la curiosità dell'utenza televisiva. Senza poter reagire.
Il nostro tempo non è più il loro, appartiene piuttosto all'ultimo arrivato. Che è Ozymandias, l'uomo più intelligente del mondo, una multinazionale vivente il cui potere nasce dalle informazioni. Il nuovo capitalista, dunque. Non più il principesco Bruce Wayne, padrone di fabbriche, ma un nuovo modello di organizzazione del capitale. Ozymandias **sa** e **può**, analizza come un sociologo le immagini dei media (mentre Mr. Manhattan, il suo rivale, è detentore di un sapere scientifico che lo allontana dal sociale), con lo scopo di utilizzarle per mirare le sue strategie nel mondo.
Ozymandias vuole migliorare il mondo, ma comprende - a differenza di Rorschach - che ciò non significa combattere i criminali per le strade delle città. Quella era la vecchia dimensione del conflitto di culture in atto nell'Occidente, una dimensione ormai improponibile. «Il mio nuovo mondo ha bisogno di un eroismo meno plateale» sostiene in un punto fondamentale del racconto, quando svela tutti i misteri del romanzo.
Tutti i personaggi di Moore si interrogano, con il loro autore, sul senso del «progetto» supereroico. Mr. Manhattan si chiede a cosa serva la loro missione se non riesce a ottenere alcun effetto sulla natura degli uomini, se non riesce a innescare un cambiamento delle coscienze. Non si può continuare ad andare avanti ciecamente, come Rorschach, seguendo vecchie logiche. Del resto, Rorschach è proprio un uomo-massa, una variabile impazzita della folla.
Nonostante la sua brutale reazionarietà, Rorschach è forse il personaggio che maggiormente muove la nostra partecipazione emotiva. Quasi ci specchiamo nella sua maschera di macchie mutevoli (nella quale egli si identifica totalmente: «ridatemi la mia faccia!» grida quando la polizia lo cattura, smascherandone la natura complessata). Un'altra geniale intuizione di Moore: quale maschera miglior di quella in cui ognuno può leggere, come appunto nel test di Rorschach, il riflesso delle proprie fantasie più profonde? In quale maschera finiremmo con il trovare puntualmente il fondo marino delle nostre paure?
Rorschach ci appartiene, è parte di noi. È l'eroe ingannevole e ingannato che nasce dalla difficile ecologia tra individuo di massa, dall'incompatibilità fra la nostra soggettività e la nostra socialità, dalle nevrosi dell'uomo smarrito nella folla. In questo disagio è ormai calato tutto il mondo delle maschere, incapace di riconoscersi in una causa credibile.
La nuova mentalità dei supereroi è quella del reduce che ha combattuto e perso una guerra. «Che ne è stato dell'America, del sogno americano?» si chiede Nite Owl mentre seda una sommossa popolare. «Si è avverato. E lo stai guardando...» gli risponde il Comico con lucido cinismo. Il mondo è diventato troppo disperato e complesso perché l'illusione superomistica della civiltà di massa possa reggere ancora e significare un'idea «giusta» delle cose. Il supereroe, inserito nella crisi dei pensieri forti della politica, non sa più per che cosa abbia senso combattere. Per questo i veri interpreti di **Watchmen** non siamo altri che noi, invitati da Moore e Gibbons a una splendida festa di morte.

LE STRATEGIE DEL RAGNO

di MARCO M. LUPOI



Nel n° 140 della rivista di critica **The Comics Journal** (febbraio 1991), lo scrittore/saggista Harvey Pekar ha espresso in modo lucido e spietato la natura dei limiti contenutistici del fumetto: *«...in nessun altro medium, letterario o drammatico (cinema, TV, teatro), la vita reale contemporanea viene ignorata tanto quanto nei comic books».* Favola supereroistica, incubo orrorifico, thriller nero, avventura western o esotica: in tutti i suoi generi il fumetto si configura sempre come un veicolo di evasione pura, una narrazione che preferisce sempre l'«allora» e l'«altrove» al «qui» e «adesso». Questo vale soprattutto per i comic books americani dove, tradizionalmente, gli autori sembrano perduti in un universo tutto a base di superpoteri e ultra personaggi, lontano anni luce dal reale e dal quotidiano. Solo negli ultimi tempi alcuni autori hanno iniziato a contaminare le vicende dei supereroi con i problemi della società americana o mondiale, trattando temi via via sociali, ecologici, esistenziali. I semi di questo atteggiamento abbastanza recente sono stati piantati molto tempo fa, all'inizio degli anni '60: fu nei primi comic books della Marvel che il «sorridente» Stan Lee iniziò a proiettare problematiche della vita reale nell'esistenza dei suoi eroi in calzamaglia.

Un personaggio, in particolare, spicca per il costante legame con il mondo «reale» che ha mantenuto attraverso i decenni. Sto parlando di Spider-Man, l'Uomo Ragno, character creato da Stan Lee e Steve Ditko nel 1962.

Fin dagli esordi, dalle primissime avventure (che stanno apparendo oggi in ristampa su L'UOMO RAGNO CLASSIC della Star Comics), alcune tematiche utilizzate da Lee separano Spider-Man dai suoi predecessori. Batman e Superman, i classici eroi made in USA, avevano un'origine catartica, segnata da un dramma iniziale che fungeva da punto di partenza delle loro carriere ma che non costituiva poi motivo di angoscia o rimpianto. Erano inoltre tutti professionisti, forniti di una quantità inesauribile di denaro e tempo libero, e abitavano in città americane immaginarie, le varie Metropolis o Gotham City. Peter Parker, invece, timido studente di liceo scientifico, ha una estrazione piccolo borghese. Figlio di due agenti dei servizi segreti morti in missione, è stato allevato dagli zii nella periferia di una città vera, New York, e per la precisione nella zona di Queens. Nel primo racconto lo vediamo morso da un ragno accidentalmente esposto a radiazioni nucleari: subito Peter scopre di avere acquisito i poteri dell'insetto. Stan Lee si riallaccia, come già con l'in-

credibile Hulk, alla paura inconscia degli americani nei confronti delle radiazioni atomiche, ma utilizza questo elemento in una situazione ancor più «rivoluzionaria»: Peter è giovanissimo, poco più di un adolescente. Non è affatto maturo, compie scelte sbagliate, e inizialmente usa i suoi poteri per sfondare nel campo dello spettacolo. Lascia fuggire un ladro, senza curarsi delle grida di aiuto di una guardia che lo insegue. Lo stesso ladro farà irruzione a casa Parker uccidendo zio Ben, il «padre putativo» di Peter. La prima missione di Spider-Man è quindi catturare l'assassino di Ben Parker, e la motivazione drammatica della colpa originaria rimarrà un punto fisso della carriera del personaggio, fonte di innumerevoli angosce e sensi di colpa. «Da grandi poteri derivano grandi responsabilità» diventa il motto della serie: sul piano della caratterizzazione Stan Lee continua a narrare le storie di Spidey con grande senso dell'invenzione ma restando sempre aggrappato alla realtà. Peter diventa sì un nemico del crimine, ma deve conciliare questa carriera con lo studio, con la ricerca di fonti di reddito per mantenere una zia sempre inferma e in bolletta. Mentre per esempio il Dr. Octopus impazza per gli Stati Uniti, Peter deve restare a casa a studiare, e Stan Lee ironicamente osserva che Peter è un «normalissimo giovane» e che quindi i doveri familiari devono avere la precedenza sulla carriera di supereroe.
Ma il neo supergiustiziere deve affrontare - oltre ai criminali di turno - anche una minaccia molto più subdola. Con una trovata forse presaga di tante riflessioni sociologiche sul potere dei mass media, Stan Lee trasforma il quotidiano **Daily Bugle** di proprietà del burbero J.J. Jameson in un'arma in grado di distorcere la realtà e di rappresentare Spider-Man come un cinico avventuriero privo di scrupoli. L'Uomo Ragno diventa quindi un eroe incompreso, coraggioso e nobile ma con una pessima immagine pubblica per colpa dei mass media. Unica piccola giustizia poetica: Peter Parker intraprende un lavoro part time: vendere foto di Spider-Man proprio al giornale di Jameson.
Sul fronte della vita sociale, Lee cerca di mantenere un'aderenza il più stretta possibile alla realtà giovanile degli anni '60: Peter Parker va bene a scuola ed è quindi preso in giro dai compagni di classe. Nel liceo chi conta è il BMOC, il «grand'uomo del campus», e cioè l'atleta Flash Thompson. Parker è un «secchione», un «bookworm», e quindi un «outcast» sociale, anche se col senno di poi una situazione del genere pare forzata: quale adolescente non diverrebbe un idolo dei coetanei se le sue foto di cronaca nera apparissero ogni giorno sulle colonne del più venduto quotidiano della città? Dal punto di vista del linguaggio, Lee cerca di far parlare Peter e soci con il gergo giovanile dell'epoca, colorito e vivace: essendo però lui un uomo già in piena maturità, il suo slang adolescenziale finisce con essere quasi una parodia del modo con cui parlavano i veri teen ager degli anni '60, una miscela tra il gergo degli anni '40/'50, ben noto a Lee, e la sfrenata immaginazione verbale dell'autore.



Il mondo dell'Uomo Ragno degli esordi è una singolare contaminazione tra gli Stati Uniti reali e quelli immaginari di Lizard, Octopus, Goblin e degli altri supercriminali. Abituati a città di cartapesta che parevano uscite dal set di un kolossal, i lettori americani si devono essere sentiti abbastanza sorpresi vedendo l'Arrampicamuri muoversi in una New York reale, con grattacieli e viali ma anche con vicoli e bassifondi.
Terminata la gestione di Steve Ditko, la collana dell'Uomo Ragno è passata nel 1966 sotto le matite di Johnny Romita, sempre per i testi di Lee. Grande veterano dei comics «rosa», Romita ha saputo delineare con maggior sicurezza il look di Peter e dei suoi amici, vecchi e nuovi. Rompendo un canone decennale nell'editoria USA, Stan Lee aveva infatti «invecchiato» l'Arrampicamuri, facendogli terminare il liceo e iscrivendolo alla Empire State University. Il cast di comprimari, nei disegni di Romita, inizia a rispecchiare lo spirito dell'America di fine decennio: avere una motocicletta diventa un must per Peter, e la *misteriosa* Mary Jane Watson, ideata da Ditko ma mai rivelata nei primi 41 numeri, si scopre essere una stupenda ragazza ye ye. Peter - come tutti i ragazzi

della sua età - lascia la casa di famiglia e si trasferisce in un appartamento che divide con il compagno di università Harry Osborn (che è anche il figlio di Goblin, suo mortale nemico, ma questa è una soap opera, dopo tutto). Nell'esistenza più o meno spensierata della matricola Peter Parker, ci sono quindi i classici problemi di cuore e di soldi, ma anche feste con ragazze in minigonna e calze a rete, e amici come Flash Thompson che decidono di arruolarsi per la guerra nel Vietnam. Sul conflitto bellico in Indocina, la Marvel non assume all'epoca una posizione ufficiale. Ragione o torto non importano, ma il sostegno agli «American boys» che lottano in oriente non può mancare. Peter Parker pensando a Flash riflette ambiguamente: «Probabilmente era il mio miglior sostenitore! Se solo avessi potuto dirgli chi ero... almeno una volta! Ma perché penso a lui al PASSATO? Tornerà... ce la farà... i buoni vincono sempre... NON è vero?».
La guerra del Vietnam - solo accennata in Spider-Man grazie alla vicenda di Flash - resta forse l'aggancio più macroscopico tra questo fumetto e l'attualità in tutti gli anni '60. Ironicamente, tuttavia, è un aspetto cui oggi la Marvel non fa più riferimento, poiché citarlo adesso significherebbe «datare» Peter Parker e toglierlo dal «limbo cronologico» in cui deve stare obbligatoriamente rinchiuso.
Passano intanto gli anni, e un nuovo decennio si profila all'orizzonte. Il mondo che Spider-Man riflette nelle sue pagine diventa sempre più confuso, contraddittorio. Il tono delle storie diventa cupo, pessimistico. La vita di Peter sembra segnata dalla sciagura, tra lotte disperate contro Goblin, che conosce la sua identità segreta, disavventure sentimentali, equivoci, malintesi. È il grande periodo delle allucinazioni, di una realtà deforme e distorta riflessa nei disegni di John Romita. Siamo lontani dal Batman allucinogeno di Neal Adams, più o meno dello stesso periodo, ma possiamo trovare, rileggendo le storie del 1968/69, incubi, febbri e deliri dovuti a gas o a illusioni, ma davvero rivoluzionari nella loro drammaticità.
Siamo anche in un'epoca di contestazioni giovanili: la realtà dei campus dilaniati dai cortei e dalle proteste bussa alla porta e Lee la inserisce subito in **Amazing Spider-Man**, presentando anche il primo amico di colore di Peter, Randy Robertson. Già in passato, con la creazione del capo redattore del Daily Bugle, Joe Robertson, Stan Lee aveva rotto un tabù, inserendo un personaggio nero istruito e borghese, cosa inedita nella storia del fumetto USA. Con Randy, Lee continua a provocare: lo coinvolge in un corteo giovanile che chiede al preside della facoltà di trasformare una sala in un dormitorio invece che in una foresteria per professori in visita.
Pochi mesi dopo, con l'arrivo di un altro ragazzo di colore, Hobie Brown, Lee prosegue nel suo tentativo di rendere davvero multietnico il cast del suo **Amazing Spider-Man**.
È tuttavia un altro il maggior motivo di scandalo dell'Uomo Ragno dei primissimi anni '70: i numeri 96/98 di **Amazing**, datati estate 1971, escono in edicola privi del timbro di approvazione del Comics Code Authority, il ferreo comitato di censura statunitense. Sempre deciso a aprire nuovi orizzonti al suo Arrampicamuri, Stan Lee inserisce un tema scottante e attuale, che fino a quel momento i comics avevano totalmente ignorato: la droga. Senza risparmiare colpi allo stomaco, Lee rivela che Harry Osborn è diventato un tossicodipendente e si fa di anfetamine e di LSD. L'Uomo Ragno deve aiutare sia lui sia un ragazzo di colore che si getta da un palazzo sotto effetto di allucinogeni. I riferimenti alla droga, ma soprattutto l'uso della parola «stoned» (fatto) spingono il Comics Code a proibire la storia, e la decisione di Lee di farla distribuire lo stesso, anche senza l'imprimatur della censura, resta una delle più celebri e coraggiose della Marvel. E solo il mese do-



po, Lee continua la sua ondata «civica» affrontando i problemi dei carcerati: alla fine di **Panico nella prigione** (**Amazing Spider-Man** 99 dell'agosto 1971) l'Uomo Ragno si improvvisa addirittura paladino dei carcerati e in diretta televisiva lancia un appello perché lo stato costruisca istituti di pena meno disumani.

Nel 1972, dopo sei anni di assenza, torna finalmente Flash Thompson. La guerra del Vietnam volge al termine, e il ragazzo ha terminato il suo turno in Indocina. Lo ritroviamo coinvolto in una vicenda oscura a base di sicari vietnamiti che lo ritengono responsabile della distruzione di un tempio da parte dell'esercito USA. Ancora una volta, nessuna condanna della guerra esce dalla penna di Lee, ma la pace di un santuario infranta dai colpi di cannone sottolinea un'innegabile sensazione di orrore provata nei confronti della macchina bellica.



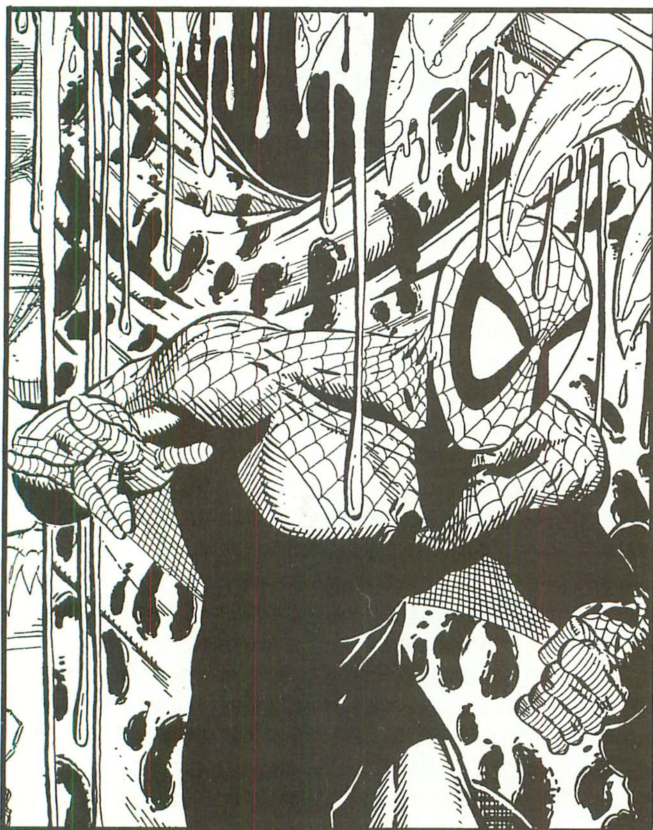
Poco dopo la saga vietnamita, Stan Lee abbandona il suo ruolo di sceneggiatore di Spidey, e con lui scompare un modo tutto particolare della serie di rapportarsi con l'attualità e il reale. Lo scrittore che succede a Lee, Gerry Conway, trascina subito la collana verso la fiction pura, condendo il lato soapoperistico con il più nero pessimismo. Prima zia May si schiera al fianco del criminale Octopus, e quindi Gwen Stacy, il grande amore di Peter, viene uccisa da Goblin: anche il Folletto verde cadrà però, come per una nemesi divina del suo gesto, impalato in una trappola preparata contro l'Arrampicamuri. Lo shock dei lettori americani è forte: come se non bastasse, il tono della serie non si solleva nei mesi seguenti. La salute mentale di Harry decade in seguito alla morte del padre, e **Amazing** sprofonda in un abisso di temi neri, oscuri, claustrofobici. Un disegnatore inquieto e deformante come Ross Andru non migliora la situazione, e l'era Conway si trascina dal 1972 al 1975, concludendosi con il ritorno della defunta Gwen, in forma di clone: tutti i resti del «realismo Marvel» degli anni '60 sono ormai scomparsi.

Lo sceneggiatore seguente, Len Wein, non sembra concludere granché: la crisi che il fumetto attraversa in USA spinge la Marvel a diminuire la lunghezza dei racconti prima a 18 e poi a 17 tavole al mese. La vita privata di Peter Parker viene quindi del tutto sacrificata in favore di supercombattimenti e duelli all'ultimo sangue. Il cast di comprimari si riduce moltissimo, e si rasenta addirittura la demenzialità con la Ragno mobile e con nemici tipo Rocket Racer (un cattivo in skateboard), Stegron l'Uomo Dinosauro e un Testa di Martello capace di tornare in vita dopo essere stato disintegrato in un'esplosione atomica.

Nel 1978 è Marv Wolfman a essere nominato curatore della serie e come prima cosa risolve due punti rimasti a lungo in sospeso: fa laureare Peter Parker e scagiona Spidey di tutti i mandati da cattura emanati contro di lui dalla polizia nel corso degli anni. Wolfman ha capito che bisogna tornare alle origini per salvare la testata, e riprende il filone «stile teleromanzo» dei primi numeri con una finta morte di zia May e la morte (vera) dell'assassino di zio Ben, tornato in libertà appena in tempo per lo scontro finale con l'Arrampicamuri.

Gli anni '80 si aprono con Denny O'Neil alle redini di **Amazing**: questo autore così intenso e - per certi versi - cerebrale, cerca di essere «popolare» con il suo Uomo Ragno, ma fallisce miseramente. L'autore di capolavori come il classico **Green Lantern and Green Arrow** non riesce a capire il vero fascino di Spider-Man, e spetterà a Roger Stern nel 1982 riportare alla gloria l'Arrampicamuri. Le storie passano a 22 pagine, e il mercato dei comics si riprende. Si cerca di tornare al passato in **Amazing**, facendo uscire zia May dall'ospizio in cui era stata chiusa a lungo, facendo tornare Mary Jane da un periodo di assenza, e ripresentando Harry, Liz, Flash e tutti gli altri comprimari che per molti anni non erano apparsi nelle storie. Stern cerca di ancorare Peter di nuovo alla realtà, alla vita di un newyorkese che deve combinare la carriera di fotografo, quella di supereroe e - non ultima - un'attività come dottorando di ricerca all'Università. Peter dovrà abbandonare questo lato della sua vita, per concentrarsi sulla fotografia, mentre un nuovo Goblin, ribattezzatosi Hobgoblin e dotato di una nuova identità segreta, arriva a minacciargli la vita. I giorni gloriosi sono tornati, pare, e quindi sconvolge un po' tutti i lettori la decisione della Marvel di modificare il costume di Spidey e di dargliene uno nuovo, nero e bianco. L'ambientazione fantascientifica in cui il Tessiragnatele acquista il nuovo indumento e la successiva scoperta che si trattava di una entità aliena non giovano alla testata: lo scrittore succeduto a Stern, Tom DeFalco, deve presto far tornare il costume originario, richiesto a gran voce dai lettori. Nel frattempo si complica la vita sentimentale di Spidey, ma la vita di tutti i giorni, i problemi dell'America degli anni '80 sembrano lontani anni luce.

Ci pensa Jim Owsley però a tirarli fuori: nel 1986 Owsley è stato nominato coordinatore della testata **Amazing** e degli altri due mensili che nel corso degli anni le si sono affiancati: **Web of Spider-Man** e **Peter Parker**.



L'approccio di Owsley è radicale: Spidey deve usare il suo costume nero, e deve ricreare nelle sue storie le ambientazioni noir dei migliori telefilm polizieschi. L'autore che maggiormente assiste Owsley in questa opera è Peter David, ex direttore del settore vendite della casa editrice, scopertosi scrittore di talento. D'improvviso Spidey viene proiettato in guerre tra bande rivali, orrori metropolitani, in racconti che parlano di commercio di droga, violenza sui minori, pattuglie urbane, in un festival della citazione di cronaca.
Gli anni '80 volgono al termine, e man mano che ci avviciniamo alla produzione recente di Spidey la manovra di Owsley perde mordente e credibilità. Il nuovo supervisore, Jim Salicrup, è deciso a riportare alla normalità le vicende di Spidey e di fare piazza pulita di guerre tra bande e teppisti fatti di crack. Per recuperare l'ampia fetta di lettori che ha abbandonato Spider-Man durante la gestione Owsley si affretta a far convolare Peter Parker a giuste nozze con Mary Jane Watson. Subito dopo tuttavia tocca a lui dare alle stampe la saga de **L'ultima caccia di Kraven**, storia in sei parti promossa da Owsley e rimasta per anni in preparazione. Vero tripudio nero e macabro, questo **tour de force** orrorifico di J.M. DeMatteis e Mike Zeck vede una versione inedita e mai più ripresa di Spidey. Non c'è più il ragazzo per certi versi ingenuo dell'età d'oro, ma un uomo coraggioso vestito di un costume nero, di fronte a forze oscure quasi demoniache, soprannaturali.
Ma è solo un episodio: dopo una trilogia sulle malattie mentali e una sulla follia schizofrenica di un poliziotto trasformatosi in assassino, Salicrup abbandona i temi di attualità. Restituisce per sempre all'Uomo Ragno il costume originario e affida le tre testate a David Michelinie e Gerry Conway per i testi e al trio Sal Buscema, Alex Saviuk, Todd McFarlane per i disegni. È soprattutto quest'ultimo autore, con il suo segno nervoso, irriverente, adrenalinico, ad alterare la nostra visione dell'Uomo Ragno e a portare l'eroe negli anni '90.
Il decennio appena iniziato richiede tempi di lettura veloci, una narrazione mozzafiato, ricca di colpi di scena inesauribili. E quindi lo **Spider-Man** di McFarlane, con le sue pose cinematiche e impossibili e la sua ragnatela a forma di spaghetti è la perfetta incarnazione di questa tendenza.



Certo, continuano le tematiche sociali: recente è l'apparizione della scrittrice Tama Janovitz in **Peter Parker** e una lunga saga di **Web** sul tema delle sette religiose. Ma lo Spider-Man degli anni a venire, quello che potremo leggere da qui al duemila, è una macchia di colore rosso e blu, nella visione ipercinetica del «divino» McFarlane. Di lui, per ora, non si sa altro.

LA SOAP OPERA MUTANTE

GLI INCREDIBILI X-MEN

di LUCA SCATASTA

La serie degli **Uncanny X-Men** è senz'altro quella che ha dominato il panorama fumettistico statunitense per tutti gli anni '80. È alquanto strano che, finora, i media e il cinema si siano impossessati solo parzialmente del fenomeno e che, dalle creature mutanti di **Chris Claremont**, siano derivati solo un'infinità di gadget, qualche gioco di ruolo e solo un breve cartone animato (episodio pilota per una serie più lunga mai realizzata).
In realtà si potrebbe definire questo fatto una fortuna, se si osserva quali danni abbiano arrecato il cinema, la TV e la pubblicità spropositata ad alcuni personaggi ben più noti come l'Uomo Ragno, Hulk e Conan.
Tutti e tre, infatti, in seguito ai loro exploit extrafumettistici hanno subito una netta regressione qualitativa per contenuti, disegni e attrattive a livello dei rispettivi comic books e Spider-Man ha impiegato quasi un decennio per tornare ai livelli di un tempo.
Per gli X-Men e i suoi membri, invece, solo da poco si è iniziato a parlare di cinema (sempre più forti si fanno le voci di un imminente lungometraggio dedicato a Wolverine) e questa è una strana anomalia. Perché?
Semplicemente perché lo sceneggiatore **Chris Claremont** ha costruito quanto di più simile a una soap opera/telenovela vi sia nel mondo dei comics, un vero e proprio punto di contatto fra il fumetto e il suo rivale più temibile, la televisione.
Studiando attentamente i sedici anni di storie degli X-Men by Claremont e paragonandoli alle tante produzioni seriali televisive made in USA, da Capitol a Dinasty, a Sentieri, fino alla più recente ed evoluta Twin Peaks, si notano a prima vista tanti fattori comuni, trucchi narrativi, intrecci, trame che scivolano sullo sfondo per mesi o anni e che poi esplodono all'improvviso divenendo trainanti, storie che procedono irrisolte e irrisolvibili, intrecci amorosi mai definitivi come pure l'aspetto e la psicologia dei personaggi che cambiano col passare del tempo...
Insomma tanto, ma davvero tanto c'è in comune fra gli «Uomini X» di Claremont e il mondo delle soap-operas. Perciò fa rimanere perplessi il fatto che nessuno abbia mai pensato di portare sul grande o sul piccolo schermo il mondo mutante Marvel.
E questo, ovviamente, provoca un piccolo problema per il seguito di questo articolo, ossia: se l'Uomo Ragno, i Fantastici Quattro, Hulk e Conan sono personaggi ormai entrati nella cultura popolare e il citarne il nome causa una immediata raffigurazione mentale dell'eroe di cui si sta parlando, per gli X-Men non è così.
Le loro peripezie, le loro vicissitudini, perfino la loro identità e i loro poteri sono noti solo al ristretto gruppo di fans e appassionati. Di qui si necessita un excursus informativo sul fenomeno.



LA PRIMA GENESI

In origine c'erano **Jack Kirby**, **Paul Reinman** e **Stan Lee** e c'erano soprattutto 6 mutanti: i **primi X-Men**! Esordirono nel **settembre 1963** in un albo a loro nome, altro caso anomalo questo, dato che fino agli anni '70 raramente un nuovo eroe o un nuovo gruppo esordirono direttamente in un proprio comic book e quasi sempre dovevano passare un periodo di prova in mensili o periodici dal nome neutro (**Journey into Mistery** per Thor, **Strange Tales** per Nick Fury e Dr. Strange, **Amazing Fantasy** per Uomo Ragno...).

Ma Kirby e Lee erano certi di andare sul sicuro, anche perché, per molti versi, gli X-Men ricalcavano i Fantastici Quattro, nati da appena due anni, ma già un grandissimo successo. Ma chi erano questi primi «Uomini X»... questa prima generazione di mutanti?

Ciclope (Cyclops)/Scott Summers (dai cui occhi scaturiscono incontrollabili raggi di energia distruttiva, contenibile solo da speciali lenti al quarzo), **Angelo (Angel)/Warren Worthington III** (rampollo di famiglia ricca, questo biondo adone possiede un paio di enormi ali), **Bestia (Beast)/Henry «Hank» McCoy** (dal corpo scimmiesco, capace di acrobazie incredibili, eppure intelligentissimo e sagace nelle sue battute), **Uomo Ghiaccio (Iceman)**/Robert «Bobby» Drake (il più giovane del gruppo con l'innata capacità di congelare l'aria attorno a sé e plasmarla secondo la forma desiderata), **Marvel Girl/ Jean Grey** (ragazza di sogno dai capelli rosso fuoco e dalle incredibili capacità telecinetiche, ossia capace di far lievitare oggetti e persone col solo pensiero, e dotata di una latente telepatica che verrà fuori solo nel corso degli anni) e, infine, il **professor Charles Xavier** (il più forte telepate della Terra, costretto a vivere in una carrozzella in seguito alle ferite riportate nello scontro con il malvagio di un altra dimensione, Lucifero).



Tutti e sei questi personaggi (assieme al loro principale nemico **Magneto**, signore del magnetismo) esordirono nel primo numero e l'approccio che Kirby & Lee utilizzarono per presentarli al pubblico è un esempio mirabile di tecnica narrativa fumettistica.

Il primo albo si apre, infatti, con una suggestiva scena del professor X solo in una stanza che chiama mentalmente a raccolta i suoi pupilli. E da qui, in poche pagine, i lettori fanno la conoscenza di tutte le star e dei loro superpoteri; scoprono che questi sono innati (dunque non c'è bisogno di spiegare origini o altro) e vengono a sapere che Xavier è il capo del gruppo e anche il loro maestro e mentore, dato che aveva trovato questi ragazzi superdotati (non malignate, please!) e li aveva portati nel rifugio della sua scuola speciale. Qui intendeva insegnar loro a convivere con le peculiari abilità che madre natura gli aveva donato, a controllarle e a utilizzarle a fin di bene.

Tutto questo implicava qualcosa di cui Lee & Kirby non avevano compreso l'importanza nella prima stesura della saga del sestetto mutante: nell'indicare il timore e la paura dell'uomo della strada per il mutante, involontariamente portarono su carta uno dei difetti maggiori della società (ossia la sfiducia verso il diverso) e dipinsero una metafora innocente del razzismo.

Fra l'altro, poiché era già noto che le mutazioni genetiche possono essere causate dalle radiazioni nucleari, gli X-Men divennero anche «figli dell'atomo», ossia il frutto delle scoperte dell'uomo sconsiderate e della sua manipolazione sulla natura, dunque due volte più minacciosi dato che pescavano in una delle fobie tipiche dell'inizio degli anni '60: l'atomica.

C'è da dire, comunque, che questi temi per quasi tutto il primo periodo di vita degli X-Men furono marginali alle loro storie, e divennero predominanti solo molti anni dopo, quando Claremont decise che era venuto il momento che il mondo si schierasse in guerra contro il genere mutante.

Il punto focale delle vicende, allora, era sempre lo scontro fra supereroi e supercriminali con tutti i cliché tipici, con la evidentissima e voluta contrapposizione fra il bene e il male (X-Men e Confraternita dei mutanti malvagi, per esempio) come volevano i gusti dell'epoca. Inoltre come detto prima, molti tormentoni e giochi narrativi si rifacevano a quelli già sperimentati con fortuna sui Fan-

tastici Quattro: Xavier, il leader, per vari aspetti ricordava Mr. Fantastic, la Bestia e Uomo Ghiaccio simulavano nelle loro liti i famosi dissidi della Torcia e della Cosa, e lo stesso Iceman era per molti versi una copia della Torcia Umana, seppure con il potere opposto (ghiaccio, anziché fuoco).

GLI SVILUPPI E L'INSUCCESSO

La prima generazione degli X-Men, tuttavia, non ebbe gran fortuna.

Il «sorridente» Stan e il «re» Jack se ne andarono presto e le redini del titolo passarono rispettivamente in quelle inesperte del giovane **Roy Thomas** e in quelle legnose di **Werner Roth**. Malgrado i temi portanti non cambiassero tanto, la fantasia e le trovate divennero più banali.

Mese dopo mese le storie del gruppo persero sempre più mordente, i criminali diventarono sempre più banali e insignificanti e le cinque star si dimostrarono sempre più pedanti e noiose. Oltrettutto il già citato disegno di Werner Roth non contribuì certo a migliorare la situazione.

Avrebbe potuto farlo il tratto geniale di **Neal Adams** sul finire degli anni '60, coadiuvato oltrettutto da un Roy Thomas già più esperto, ma il danno era fatto: la serie ormai era un totale sfacelo e pochi lettori ancora la seguivano con interesse. Così chiuse col numero 66.

In realtà, riguardando con l'occhio di poi quella prima «ondata» di X-Men, si può annotare subito come, in embrione, c'era già tutto quello che poi Claremont avrebbe utilizzato per rendere un successo la sua seconda genesi di X-Men. Morte, disperazione, tristezza, cambiamenti, misteri... basti pensare alla morte apparente del prof. Xavier e al suo ritorno in scena nel penultimo numero; i cambiamenti di costume dei membri del team e l'aggiunta di nuovi elementi come **Havok/Alex Summers** (il fratello di Ciclope capace di emettere terrificanti raggi distruttivi al «plasma») e la verde chiomata **Lorna Dane**; la saga del misterioso **Fattore Tre** durata parecchi mesi; gli intrecci amorosi fra Scott e Jean, il triangolo Uomo Ghiaccio/Havok/Lorna...

Insomma, di cose ce n'erano tante, Claremont le avrebbe raccolte e avrebbe portato al limite estremo le potenzialità di ognuna di esse qualche anno dopo.

LA SECONDA GENESI

Passato qualche mese dalla chiusura, la collana X-Men riprese a uscire. Ma all'interno c'erano solo ristampe delle vecchie avventure. Tuttavia la Marvel non aveva abbandonato il gruppo e il team continuava ad apparire come ospite di varie testate di successo, facendo denotare un discreto interesse del pubblico. Era ovvio che prima o poi sarebbe stata data una seconda possibilità ai pupilli di Xavier.



La seconda possibilità arrivò nell'estate 1975 con lo speciale **Giant-Size X-Men** numero 1 e le nuove storie del gruppo sul loro bimestrale a partire dal numero 94 dell'agosto 1975. A realizzare lo special di rilancio ci pensò lo stesso supervisore capo della Marvel di allora, **Len Wein**, coadiuvato da un giovane talento emergente del fumetto statunitense, **Dave Cockrum**, la cui Legione dei Super Eroi per la casa editrice DC Comics aveva suscitato numerosi consensi. Wein, però, non riportò in vita il vecchio gruppo ma azzardò una mossa che nessuno poteva contrastare (in quei mesi il boss della Marvel era lui): **cambiò tutto**! La sua idea era quella di rinverdire gli X-Men, di cambiarne i membri lasciando del nucleo originario solo Ciclope e, ovviamente, il prof. Xavier.

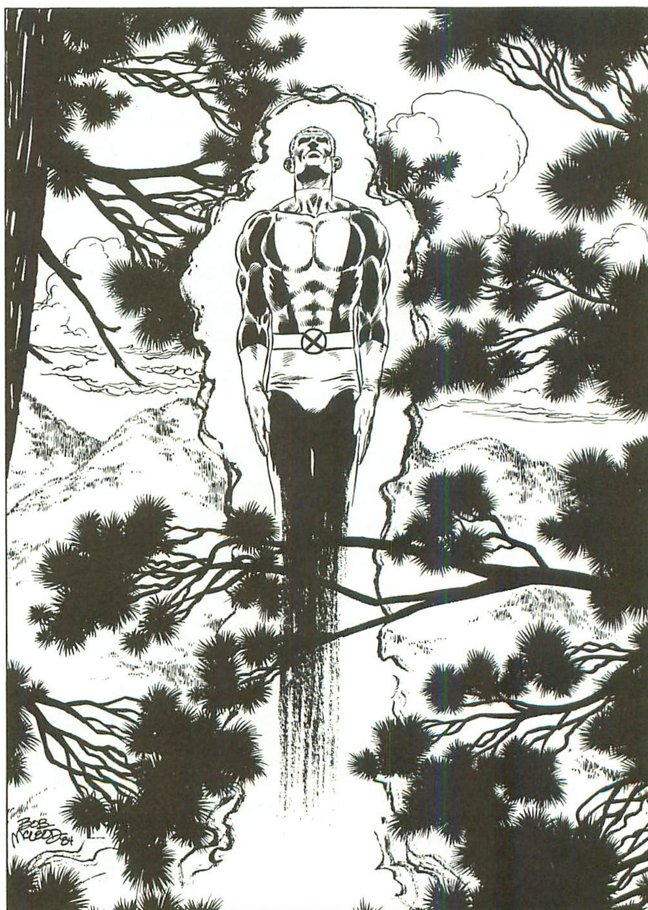
Non è ben chiaro se questa manovra sia stata dettata da motivi narrativi, ossia dalla convinzione di Wein che fossero i vecchi membri a non funzionare, oppure da puro istinto commerciale. Era, ed è, risaputo che l'interesse del pubblico si risveglia quando in un albo cambia qualcosa: i numeri dei Vendicatori più venduti erano proprio quelli dei famosi rinnovamenti delle fila e i Fantastici Quattro post-Lee & Kirby vissero un momento particolarmente fortunato per vendite allorché Medusa degli Inumani sostituì per un breve periodo la Ragazza Invisibile.

Rimane il fatto che all'inizio del Giant Size, gli X-Men erano scomparsi e il prof. Xavier si vide costretto a ricorrere a dei sostituti per cercare e sal-

vare i suoi pupilli. Alla fine dell'episodio che vide il nuovo e il vecchio team trionfare contro un nemico incredibile (un'isola mutante: Krakoa), il gruppo si ritrovò formato da ben 12 membri, ma era evidente che non sarebbe rimasto a lungo così «corposo».
Nella avventura successiva, infatti (questa volta nel numero 94 della serie regolare), tutti i vecchi studenti di Xavier, salvo **Ciclope**, decisero di essere pronti a lasciare la scuola. Ormai erano diventati grandi e volevano affrontare il mondo da soli. Il che lasciava lo spazio di esprimersi a **Wolverine** (il mutante dallo scheletro e dagli affilati artigli di adamantio retrattili e dal potere di guarigione rapida), **Tempesta** (splendida ragazza di colore ma dai capelli bianchi, in grado di controllare il tempo atmosferico), **Nightcrawler** (teleporta, arrampicamuri, agilissimo ed elfico scherzo di natura con la pelle blu e tre sole dita a mani e piedi), **Colosso** (ragazzone russo capace di trasformare la sua pelle in acciaio organico), **Banshee** (un irlandese ex-nemico del team il cui grido può spezzare pareti d'acciaio) e **Thunderbird** (pellerossa ribelle agile e scattante).
Quest'ultimo morì dopo solo due episodi, mentre in seguito la **Bestia**, **Angelo** e soprattutto **Marvel Girl** fecero la loro rentrée momentanea. Marvel Girl in particolare sarebbe riapparsa solo per diventare la temibile potentissima **Fenice**, un essere in grado di spazzar via i mondi come se nulla fosse... cosa che fece allorché il lato oscuro del suo potere la trasformò nella **Fenice Nera** e la trascinò verso una triste e storica morte che avrebbe spezzato il cuore di Scott.
Altri membri si sarebbero aggiunti in seguito come **Kitty Pryde** (ragazzina capace di smaterializzarsi e passare attraverso gli oggetti e le persone) o **Rogue** (ex-nemica del team, la sua maledizione è quella di assorbire poteri, emozioni e ricordi delle persone con cui viene a contatto epidermico), più un nugolo di comprimari, avversari e **Nuovi Mutanti**, **Havok**, **Psylocke**, **Longshot**...

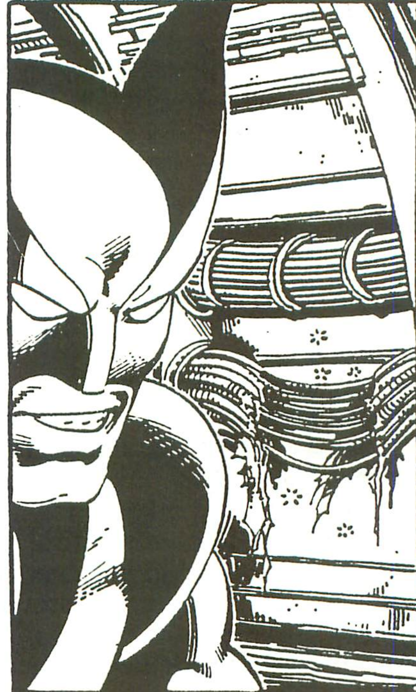
I PRIMI PASSI

Facendo un passo indietro torniamo al numero 94 degli X-Men USA, ossia all'albo in cui Chris Claremont iniziò a tessere la sua opera omnia, una saga lunga finora sedici anni e che non accenna a spegnersi. All'inizio le cose sembravano semplici e per molti versi le storie sembravano calcare i classici cliché dei supergruppi: il capo Ciclope che doveva frenare lo spirito ribelle e solitario di alcuni nuovi elementi (chi ricorda le liti fra Occhio di Falco e Capitan America nei Vendicatori?), le liti fra di essi e la solita minaccia da fermare. L'impressione del solito supergruppo, però, durò solo due numeri: il tempo necessario a Len Wein di abbandonare definitivamente la serie e a Claremont di scatenarsi nella prima sarabanda di colpi di scena: **Thunderbird** muore nella seconda missione, strani eventi cosmici colpiscono la mente del prof. Xavier e mesi vengono impiegati prima che si spieghi in cosa consistano, Havok & Lorna vengono posseduti dal misterioso **Erik il Rosso** e combattono gli X-Men permettendo a Claremont di inscenare una lotta fratello contro fratello degna di una tragedia greca, Wolverine si rivela un **assassino** a sangue freddo scioccando tutti quei lettori abituati a pensare l'eroe in maniera ben differente, Marvel Girl diventa la Fenice e nel giro di pochi mesi salverà l'Universo dalla distruzione assoluta...
E in tutto questo panorama vivido e scattante c'è da annotare anche che laddove i mutanti di Lee & Kirby erano scontenti della propria diversità, questi nuovi elementi non erano affatto angustiati dalla loro condizione di freak, se si escludono Ciclope e Nightcrawler. Wolverine sembrava perfino contento dei propri poteri (qualsiasi cosa essi fossero, all'inizio non era ben chiaro neppure se gli artigli fossero suoi o armi inserite nel costume) e Ororo era estasiata quando li utilizzava.
Con l'arrivo di John Byrne ai disegni (ma anche come collaboratore alle sceneggiature) la serie assunse ancora più sostanza, i personaggi si definirono nelle loro personalità in continua evoluzione e le storie divennero un lungo viaggio incredibile e affascinante per i luoghi e gli ambienti che venivano toccati (quasi come in un gioco di ruolo), un viaggio che cresceva in drammaticità nu-



mero dopo numero fino all'apice della saga di **Fenice Nera** e della morte di Jean Grey.
Citando il dramma e la morte ho già toccato due delle caratteristiche che poi sarebbero diventate predominanti nella collana, ma che già nei primi numeri erano presenti e coinvolgenti: la morte e la disperazione.
Le atmosfere infatti pian piano si intristirono, colorandosi di toni grigi e lugubri, adattandosi alle pesantezze dark dell'inizio anni '80 e guidando verso le stesse strade il fumetto statunitense del decennio passato.
Più o meno nello stesso periodo il linguaggio dei di Claremont sono sulla cresta dell'onda per vendite e preferenze dei lettori da più di un decennio. Questo significa che Claremont ha giocato magistralmente le sue carte. Ha costruito un affresco multicolore, un arazzo dalle mille sfumature e intricato nei più minuziosi dettagli solo in apparenza insignificanti. Ha costruito delle figure che sono reali, vere, tragiche, controverse e sempre incredibilmente indelebili; personaggi che sono cresciuti con i lettori e si sono evoluti anno dopo anno in maniera razionale e logica, consequenziale... come d'altronde cambiano nel mondo reale le persone.





vari personaggi iniziò a evolversi e a storpiarsi avvicinando ancor di più questi controversi eroi alla realtà. Slang, gergo, caratterizzazioni nel modo di esprimersi, didascalie narrative elaborate in prima persona che permettevano al lettore di osservare la storia secondo vari punti di vista, tormentoni tipo «Sono Wolverine, il migliore in quello che faccio ma quello che faccio non è piacevole»... tutte cose che non solo permettono a chi legge di inquadrare subito i personaggi, ma anche di trovarli vicini alla propria esperienza di tutti i giorni.

GLI SVILUPPI

Molti dicono che gli X-Men avrebbero comunque avuto le carte in regola per sbancare, altri cercano di sminuire il lavoro di Claremont dicendo che le cose migliori le ha fatte con Byrne, qualcuno lo trova assurdamente complesso e incomprensibile, altri minimizzano la gran fatica compiuta in tutti questi anni dall'autore di origine britannica... eppure una cosa nessuno può negarla: gli X-Men

Nessun ruolo è mai definitivo e non è mai privo di sfumature. Non esistono il buono e il cattivo, il terribile **Magneto**, la malvagia **Mystica**, tutti i membri del **Club Infernale**... non sono cattivi e basta. Sono avversari, vogliono qualcosa che la morale corrente definisce negativo, ma la perseguono con logica, sia che si tratti di desiderio di potere o di supremazia del genere mutante su quello umano. E d'altronde neppure gli stessi X-Men sono perfettamente definibili. Quando il cartoonist li prese in mano erano supereroi, lui li ha plasmati e li ha fatti diventare persone con superpoteri... e la differenza fra queste due definizioni è importante.
Come per i primi X-Men i poteri dei membri del nuovo team erano innati, dunque non c'era bisogno di spiegazioni sulle loro origini e Len Wein si era limitato a narrare come e dove Xavier li aveva reclutati. Inoltre (oltre al giapponese Sole Ardente che apparve solo nello speciale) due di loro si erano già visti in passato: Wolverine e Banshee. Per il primo scoprire che era un mutante

risolveva molti problemi che non erano stati risolti nella sua prima apparizione in una avventura di Hulk. O almeno così si credeva.
Ci vollero dei mesi per scoprire il vero nome di Wolverine, **Logan**, e ancor oggi (sedici anni dopo) non si sa se il violento mutante abbia un cognome. Sicuramente è vecchissimo, quasi due secoli sulle spalle (se non di più) ma dove e quando sia nato e chi siano i suoi genitori è ancora da vedersi. E le cose non sono meno complesse per gli altri mutanti.
Laddove c'era una sicurezza, poco dopo veniva abbattuta: Scott e Alex Summers sono orfani? Ecco che spunta il padre, **Corsaro**, ora nello spazio a capo di una combriccola di riparatori spaziali, i **Predoni delle Stelle**. Un legame parentale misterioso lega Nightcrawler alla sua avversaria Mystica (immaginabile quale sia, ma ancora non rivelato), Ororo/Tempesta aveva incontrato il prof. Xavier quando era bambina e faceva la ladruncola per le strade del Cairo molti anni prima della sua apparizione nel Giant-Size (ove veniva rappresentata come una dea africana)... insomma, tutto è sempre comunque soggetto a revisione in una saga unica costruita con le stesse regole delle «soap opera» americane che, una volta iniziate, ti legano a esse per un sottile gioco di situazioni, lasciate in sospeso comunicando allo spettatore la sensazione che si risolveranno presto. Invece si protraggono per anni, costruendo nuovi misteri e punti in sospeso dove nessuno poteva sospettare che ce ne fossero. Chi le guarda viene catturato e divertito, non importa che entri nel serial quando già è iniziato, ci vuole poco per capire cosa sta succedendo e farsi «prendere».
Entertainment è la parola che mi viene in mente, intrattenimento del lettore, e Claremont è un maestro nel farlo: non risparmia trucchi commerciali o invenzioni azzardate pur di avvinghiare il lettore per 22-23 pagine e farlo rimanere in ansia in attesa dell'episodio successivo, perché nelle sue storie c'è sempre qualcosina che non si conclude, che rimane in sospeso.
Bisogna comunque dire che non è stato sempre così. La serializzazione esasperata Claremont l'intraprese solo dopo l'abbandono di Byrne, iniziando a concatenare gli eventi in maniera subdola e intrigante verso gli ultimi episodi realizzati da Dave Cockrum nel suo secondo (e graficamente più infelice) periodo di «Uomini X».
E da quel momento il grande, unico gioco è iniziato senza interrompersi mai con una consequenzialità incredibile e con una costruzione delle trame a lunghissima gettata se si pensa che l'intera saga di «Inferno» elaborata nel 1989 era già delineata per sommi capi nella mente di Claremont allorché portò in scena Madeline Pryor, la moglie di Ciclope, come dimostra l'apparizione di una bimba di nome Maddie Pryor nell'annual numero 10 dei Vendicatori di sette anni prima (realizzato da Claremont e apparso in Italia sullo Speciale Vendicatori Star).
Parlare di gioco nel caso degli X-Men non è sbagliato, perché di un elaborato, complesso e imprevedibile gioco si tratta. Non è necessario né importante riflettere sulla sua validità, come non ha importanza che il numero singolo sia ben fatto o che mostri bei disegni... perché sono le sue regole a prevalere, interagendo da anni con l'immaginario di centinaia di migliaia di lettori.



I MUTANTI SONO TRA NOI!

di ENRICO FORNAROLI

Molti ricorderanno il finale del film **L'invasione degli ultracorpi**, quando Kevin McCarthy, nella parte del medico Miles Bennel, dopo essere fuggito anche dalla propria fidanzata, ormai trasformatasi nel suo doppio alieno, giunge sull'autostrada in tempo per accorgersi con orrore che l'invasione ha superato i confini della piccola Santa Mira e sta dilagando in tutta la California. Nella versione definitiva, la produzione impose un prologo e un epilogo che forniva un rassicurante happy end, mentre nelle intenzioni di Don Siegel il film doveva terminare con McCarthy che puntava il dito verso lo spettatore pronunciando l'agghiacciante, quanto disperata, frase «You're next» (Tu sei il prossimo), emblema di una fobia che negli anni '50 fornì molti spunti di fiction: il timore per l'alieno invasore, per l'altro diverso da sé comunque vissuto come un'entità esterna (spesso simbolicamente ricondotta al pericolo comunista) che minaccia la «comunità» e l'ordine costituito e per estensione la «civiltà». È il caso di pellicole come **Il giorno dei trifidi**, **Ultimatum alla terra**, **La guerra dei mondi**.

Invasioni, queste, in cui l'alieno/nemico mantiene comunque una riconoscibilità assai elevata. Basti pensare all'altro capostipite di questa fantascienza post-bellica, **La cosa da un altro mondo** di Niby e Hawks, in cui la minaccia è costituita da un'entità vegetale che si nutre di sangue ma che mantiene un aspetto umanoide. È in questo rapporto tra minaccia esterna e identificazione della medesima, e quindi dell'invasore, che il film di Siegel riveste un ruolo di grande anticipazione. Gli extra-terrestri che invadono Santa Mira si sostituiscono, duplicandoli letteralmente, agli abitanti della cittadina californiana. Sono mostri che hanno perso ogni connotazione di diversità dagli umani e quindi ogni palese riconoscibilità morfologica. I mostri sono tra noi ma non siamo in grado di definirli e quindi di nominarli: questa la reale minaccia, l'invasione procede silenziosa dalle cantine di casa nostra!

Ma se **L'invasione degli ultracorpi** rappresenta il frutto di una fobia collettiva, espressione di una cultura permeata dalla Guerra Fredda, il suo valore emblematico può riusultare utile a capire il vero tema di questa analisi, ovvero l'esplosione, nel panorama fumettistico americano, del **fenomeno mutante**. Una vera e propria «invasione» che ha costituito, negli anni '80, una delle ridefinizioni più interessanti e nuove del fumetto supereroistico (1). È in questo decennio che si assiste al proliferare di supereroi mutanti che non solo affiancano i più tradizionali Uomo Ragno, Capitan America, Devil ecc. ma che progressivamente riscuotono i favori del pubblico (2) e determinano una vera rivoluzione tematica e narrativa. Tutto ha inizio con la creazione del primo gruppo degli X-Men da parte del telepate Prof. Charles Xavier, conosciuto anche come Prof. X, che insegnò a sviluppare e controllare i poteri mutanti in loro possesso finalizzandone l'uso a una convivenza pacifica con il genere umano. Di questo primo team facevano parte Ciclope, Marvel Girl, Angelo, la Bestia e l'Uomo Ghiaccio, ma ben presto si aggiunsero nuovi arrivi, per esempio Havok, mentre personaggi come la Bestia intrapresero un'attività solitaria. Ma la «saga mutante» era solo agli albori, e ciò che era iniziato come l'ennesima piccola variante dell'universo Marvel si trasformò in un fenomeno narrativo di notevoli dimensioni. Infatti, la misteriosa scomparsa degli X-Men, da cui si



salvò solamente Ciclope, divenne il pretesto per creare un nuovo gruppo, nacquero così i nuovi X-Men: Wolverine, Colosso, Nightcrawler, Tempesta, Thunderbird e Banshee, più naturalmente Ciclope e Marvel Girl. Sono gli anni segnati dalla prolifica inventiva di Chris Claremont, gli anni della vera svolta mutante, a cui farà seguito una sempre maggiore crescita dei personaggi dall'inconfondibile Fattore X. Così nasceranno i Nuovi Mutanti, giovanissimi pupilli di Xavier addestrati per sostituire gli X-Men creduti morti, faranno la loro comparsa Kitty Pryde, Longshot, Dazzler, Rogue, Psylocke, si costituirà il britannico gruppo mutante di Excalibur, fino alla ricomposizione degli X-Men originari che con il nome di X Factor aggiungeranno un nuovo capitolo a questa monumentale soap opera che ha avuto, tra l'altro, con DP7 un analogo anche nel Nuovo Universo Marvel.



Ma procediamo con ordine, cercando di definire le caratteristiche del supereroe mutante. L'elemento fondamentale che lo contraddistingue è possedere nel patrimonio genetico il Fattore X che costituisce la fonte primaria dei suoi superpoteri. Un potere che è totalmente interno al personaggio, già presente nella sua struttura e che inizia a manifestarsi con il passare del tempo.
Ecco la prima distinzione che rende i mutanti sostanzialmente diversi dagli altri supereroi che potremmo definire «mutati» da qualche accadimento o fattore esterno: un esperimento di laboratorio (l'Uomo Ragno e Capitan America), l'assorbimento di radiazioni nucleari (i Fantastici Quattro e Hulk), oppure l'appartenenza a un universo mitologico o alieno, e quindi «esterno» per definizione alla sfera umana (Thor, Namor the Sub-Mariner, Capitan Marvel e Silver Surfer). Così il Fattore X diventa l'indicatore di una metamorfosi, di una trasformazione che è in atto, non più quindi il superpotere come testimonianza di un incidente accaduto, ma percepito come marca di un mutamento verso qualcosa che non è più umano e che sarà super-umano (non a caso in alcuni episodi i mutanti vengono definiti «Homo Superior», un nuovo gradino nell'evoluzione della specie).
Ma il fattore mutageno non risulta l'unica caratteristica di questi supereroi. Alcuni di essi affiancano alle tradizionali doti atletiche e all'ormai «normale» capacità di volare (attitudine questa che non necessita più di spiegazioni), la conoscenza di arti magiche, facoltà divinatorie, poteri telepatici e telecinetici. È il caso di Scarlet Witch e Magik, la prima, come suggerisce lo stesso nome, è una strega e la seconda è la regina del Limbo e possiede la capacità di controllare le creature delle tenebre; Capitan Bretagna, leader di Excalibur, il più recente gruppo di supereroi mutanti, deve la manifestazione dei suoi poteri all'intervento del Mago Merlino e di sua figlia, la Dea dei Cieli del Nord (chiaro riferimento alla mitologia di Artù e dei Cavalieri della Tavola Rotonda), e Nightcrawler non solo ha grandi capacità funamboliche, ma può «teleportarsi» da un luogo all'altro.
Le facoltà telepatiche sono variamente distribuite, ma con equità, in modo che un telepate possa sempre far parte dei vari gruppi, quasi a voler sottolineare una necessità di comunicazione extrasensoriale. Così abbiamo il Professor Xavier, fondatore degli X-Men oltre che tutore dei Nuovi Mutanti, Marvel Girl e poi Fenice del gruppo Excalibur. Un'altra particolarità che serve a definire l'universo mutante è la dimensione di gruppo che contraddistingue questi supereroi. Ovviamente possiamo ritrovare i vari personaggi protagonisti di avventure individuali, ma la loro esistenza è fondamentalmente collettiva a differenza di altri famosi super-team, come i Vendicatori o i Difensori, i cui aderenti preesistono alla formazione occasionale del gruppo. E ciò non è casuale, poiché la figura del Professor Xavier e della sua Scuola per Giovani Dotati è centrale all'epopea di questi eroi: un rifugio e una palestra di vita per questi singolari handicappati che scoprono la loro diversità congenita e cercano di controllare, con fini naturalmente etici, i loro straordinari poteri (3). E proprio la peculiarità dei poteri mutanti è di rilevante importanza. Un elemento li definisce e li accomuna: la proprietà di **trasformazione**. E questo, sia riferito al mutamento di stato dei personaggi che trasformano la loro condizione di normalità in quella di eroi «mutanti», Colosso muta letteral-

mente la pelle in acciaio, Wolfsbane subisce una metamorfosi da umano in licantropo, Iceman trasforma la propria struttura molecolare in ghiaccio, Magma si infiamma acquistando sia le proprietà della lava, che le facoltà che questi poteri hanno di intervenire sulla struttura della stessa materia. È il caso di Kitty Pryde, in grado di alterare la densità del proprio corpo fino a rendersi intangibile come l'aria oppure dura come il diamante, nonché di Meggan che camaleonticamente può acquisire le caratteristiche di chi la circonda.
Siamo così arrivati al punto centrale che ci riporta alla metafora degli «ultracorpi» di Don Siegel. I mutanti dell'universo Marvel rappresentano l'emblema di una diversità che non trova una facile integrazione in un mondo di «normali» che spesso li rifiuta o li vive come una minaccia, nonostante il loro dichiarato schierarsi dalla parte del Bene. Sono supereroi che soffrono a causa dei propri poteri, spesso devastanti, e che vivono in modo conflittuale il loro essere in apparenza normali ma in realtà mutanti, tappe di un'evoluzione verso qualcosa di ignoto. Da qui l'esigenza di mimetizzarsi, di rendersi indefiniti e irriconoscibili alla società. Non è un caso che gli X-Men preferiscano farsi credere morti o che X-Factor, Ciclope, Bestia, Iceman, Marvel Girl e Angelo, si spaccino per un'agenzia dedita alla caccia e al recupero dei mutanti.

In un episodio di Excalibur (4), un dialogo tra Nightcrawler e Meggan risulta a questo proposito illuminante:

Nightcrawler - ...il tuo corpo reagisce ál pericolo come un camaleonte... cercando salvezza mimetizzandosi nell'ambiente.
Meggan - Ma sono un essere umano! Non dovrei saper dire di no?
Nightcrawler - Come per tutto, il controllo viene con la pratica.
Meggan - Spero. Lo fai sembrare così semplice. È facile essere sicuri di te. Tu sai chi sei, dentro e fuori. Io no! Cambiare è così naturale... talvolta mi chiedo qual è la vera Meggan! C'è una Meggan davvero... o solo un piccolo camaleonte deluso...

Questa è la grande definizione operata da Chris Claremont nel classico universo dei supereroi. Non più l'eroe come modello di riferimento, produttore di mitologie contemporanee (è il caso di Superman nell'età d'oro del fumetto USA), nemmeno l'eroe problematico e umanizzato che rimane pur sempre il simbolo della lotta tra il Bene e il Male (ricordiamo tra tutti l'Uomo Ragno di Stan Lee, prototipo del supereroi anni '60 in continuo conflitto tra il suo ruolo di paladino della giustizia e la propria dimensione psicologica e umana), ma la creazione di un insieme di personaggi che





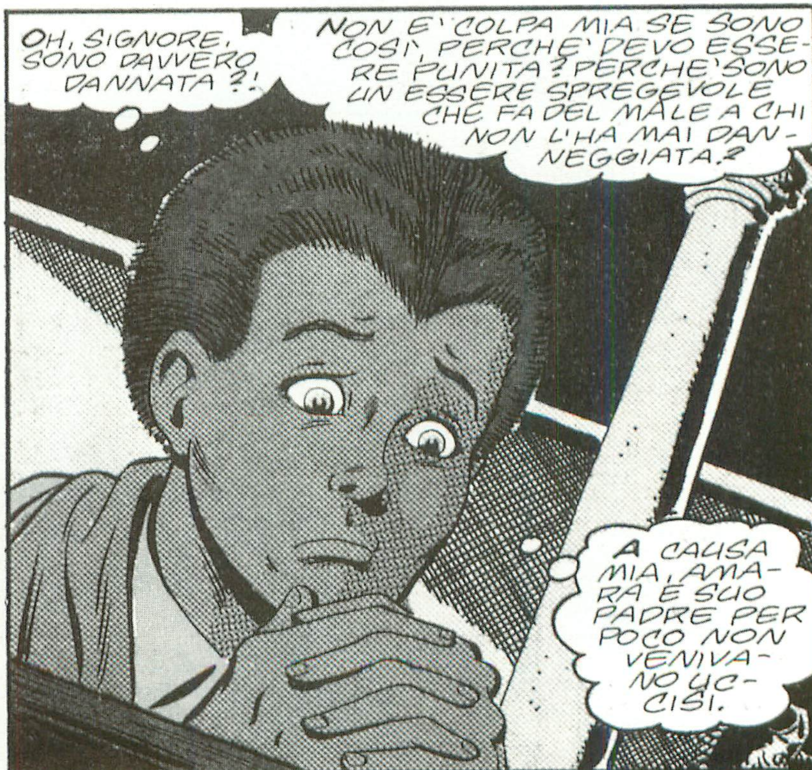


nonostante lo status eroico vengono accolti dall'umanità come una minaccia da combattere, e questa volta non più esterna e ben identificabile, ma interna e di difficile definizione. Gli umani arrivano addirittura a contrapporre a questa presunta minaccia le Sentinelle, vere macchine da guerra ipertecnologiche, robot ipersofisticati che simboleggiano il livello massimo della ricerca umana: il progresso tecnico contro l'aberrazione genetica.
A questo punto diventa chiaro come i mutanti nel fumetto americano degli anni '80 acquistino una valenza mitologica: si configurano come veri e propri **mostri** contemporanei, incubi viventi che incarnano le paure del genere umano.
Se ripensiamo alla definizione che Leslie Fiedler diede dei **freaks** (quei «bizzarri scherzi della natura» mirabilmente ritratti nell'omonimo film di Todd Browning) veniamo confortati in questa ipotesi:

«L'autentico **freak** suscita (...) sia un terrore sovrannaturale sia una naturale simpatia, perché, a differenza dei mostri mitologici, è uno di noi, un figlio umano di genitori umani, trasformato però da forze che noi non comprendiamo bene in qualcosa di mitico e di misterioso come non lo è mai un semplice storpio. Incrociando l'uno o l'altro per la strada, possiamo essere contemporaneamente tentati a distogliere gli occhi e a guardare; ma nel caso dello storpio non percepiamo alcuna minaccia a quei limiti disperatamente difesi dai quali dipende qualunque definizione di equilibrio mentale. Solo il vero **freak** contesta i confini tradizionali tra maschio e femmina, sessuato e asessuato, animale e umano, grande e piccolo io e altro, e quindi tra realtà e illusione, esperienza e fantasia, dato di fatto e mito.» (5)
Ecco spiegato il senso profondo del grande successo di questo fenomeno, solo in apparenza relegato a una mera operazione editoriale. La rivoluzione dello scenario supereroistico condotta da Claremont risulta vincente, e di estremo interesse narrativo, perché interviene sulle strutture profonde del mito, riproponendo nella finzione a fumetti forme archetipiche e sedimenti dell'immaginario collettivo.
Ma i mostri, e i mutanti a questo punto, non attengono solamente alla sfera teratologica, affondano le proprie radici nella tradizione, nel rito, riguardano anche il sovrannaturale, la dimensione sacra e quindi la teologia:

«I livelli più arcaici della nostra mente fanno pensare che queste creature non soltanto non siano dei brutti scherzi, né tanto meno dei prodotti di casuali alterazioni chimiche dei nostri geni, come ci hanno recentemente convinti a credere, ma dei segni premonitori - come suggerisce la più antica parola usata in inglese per definirli. **Monster** (mostro) è antico quanto la lingua stessa, ed è il nome con il quale si sono più spesso indicati i **freaks** dai tempi di Chaucer a quelli di Shakespeare e oltre. L'etimologia della parola è oscura: ma derivi essa da **moneo**, ammonisco, o da **monstro**, esibisco, il significato non cambia: le anormalità umane non derivano da un capriccio della natura, ma dal disegno della Provvidenza.» (6)





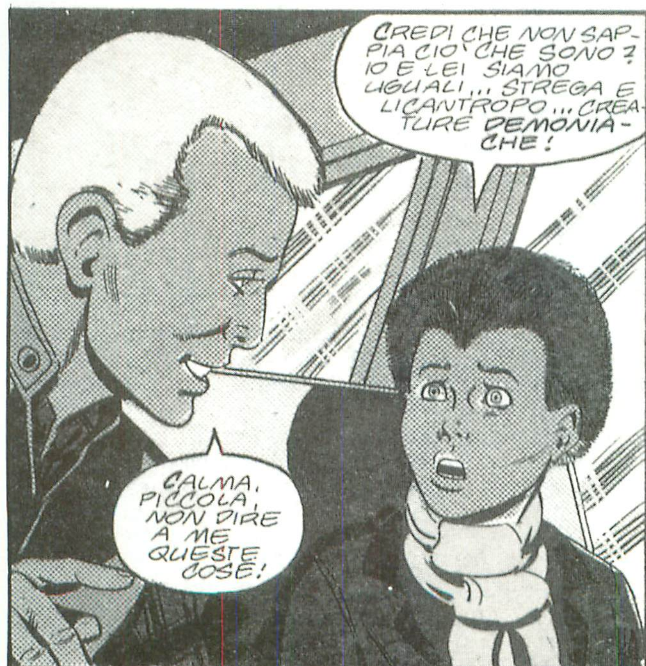
Non sembri eccessivo ricorrere a simili paralleli, poiché gli stessi testi forniscono indizi assai illuminanti a riprova di quanto detto, quasi esistesse un'implicita consapevolezza da parte degli autori di queste storie. In due episodi de I Nuovi Mutanti (7), attraverso le parole di Rahne Sinclair, Wolfsbane, Claremont rende manifesto il senso di colpa di questi giovani mutanti consapevoli di un'umanità perduta a causa di una diversità «mostruosa» vissuta come una dannazione:

Rahne - ...non sono che una ragazzina insignificante. E con tutto quello che ho fatto per esserlo sono destinata a finire all'inferno.
Oh, Signore. Sono davvero dannata?!
Non è colpa mia se sono così, perché devo essere punita? Perché sono un essere spregevole che fa del male a chi non l'ha mai danneggiata?

Rahne - Zitto, Sam. Lei può sentirti!
Sam - Chi, Illyana? E che mi farà?
Rahne - Sam, è una strega!
Sam - E tu un licantropo!
Rahne - Credi che non sappia ciò che sono? Io e lei siamo uguali... strega e licantropo... creature demoniache!
Sam - Calma piccola, non dire a me queste cose! Il primo libro che ho imparato a leggere è stato **La Bibbia**... andavo a catechismo molto prima che tu nascessi... e scommetto che la mia fede è forte quanto la tua. Se mi dici che sei cattiva solo per ciò che sei, questa è una balla!
Rahne - Il mio pastore disapproverebbe!
Sam - Lui che ne sa?
Rahne - Sam non essere blasfemo!
Sam - È un essere umano, Rahne, come te e me! Non possiamo capire le azioni o i disegni divini. È impossibile. (...)
Dio ci giudica con il suo metro... fino ad allora cerca di dare il meglio di te. Mutante è un marchio come una volta lo era «negro», ma ciò che importa è come vivi la tua vita.

Mostri quindi, oltre che supereroi votati a una nobile causa. Ma come abbiamo visto in precedenza, sostanzialmente dissimili, nella loro caratterizzazione, sia del classico eroe in calzamaglia con superpoteri, nonché dal classico mostro di fiction. La capacità mimetica e le facoltà di trasformazione che contraddistinguono i mutanti, li inserisce virtualmente in quella galleria di mostruosità che







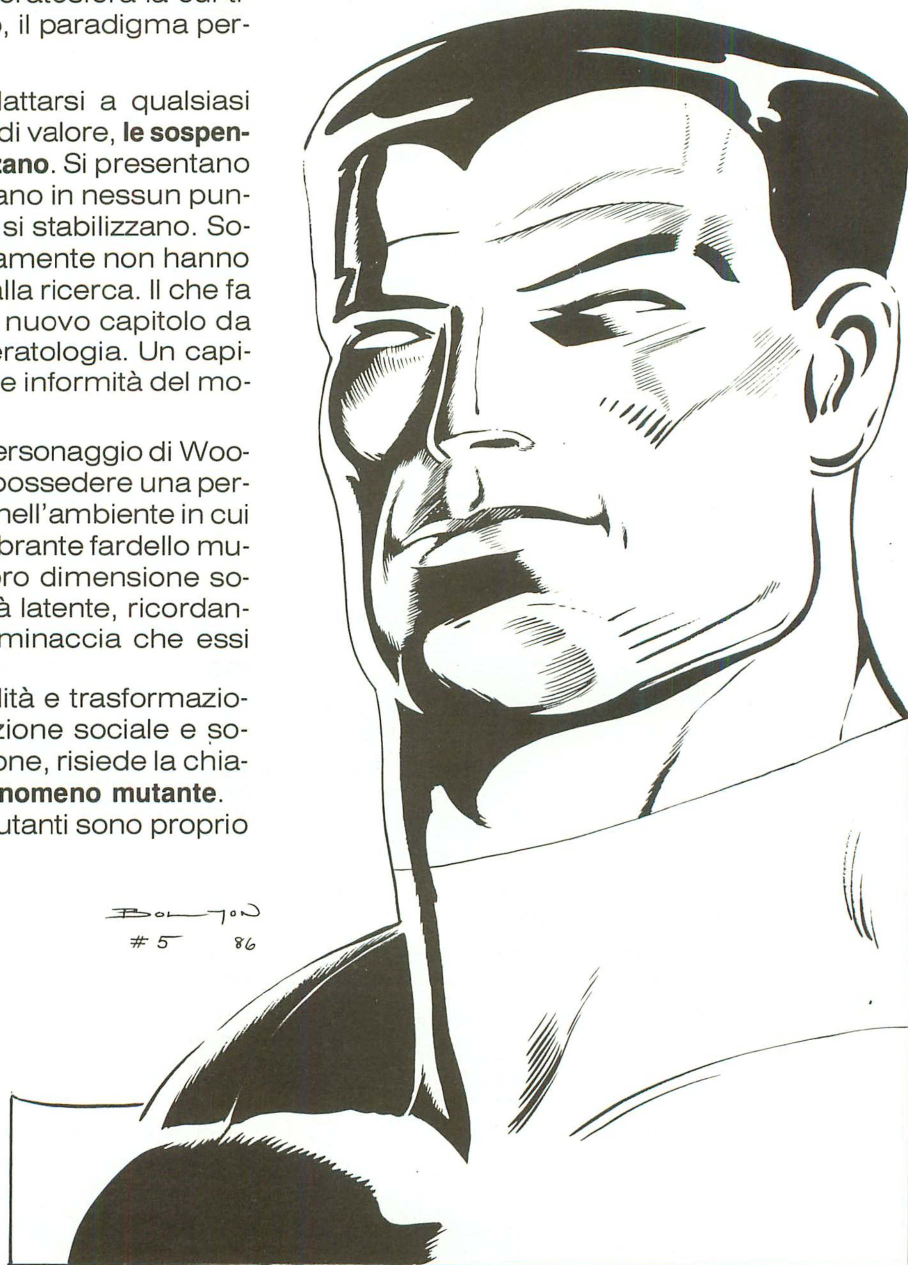
hanno popolato le pellicole cinematografiche dell'ultimo decennio, una nuova generazione di mostri caratterizzati da una totale instabilità morfologica, forme informi in continua metamorfosi, non riconoscibili e quindi innominabili (**La Cosa** di John Carpenter è l'emblema del non-definito per eccellenza). Una contemporanea teratosfera la cui tipologia fornisce, guarda caso, il paradigma perfetto dell'**universo mutante**:

«I nuovi mostri, lungi dall'adattarsi a qualsiasi omologazione delle categorie di valore, **le sospendono, le annullano, le neutralizzano**. Si presentano come forme che non si bloccano in nessun punto preciso dello schema, non si stabilizzano. Sono pertanto forme che propriamente non hanno forma, ma ne sono piuttosto alla ricerca. Il che fa riflettere sulla necessità di un nuovo capitolo da aggiungere alla storia della teratologia. Un capitolo sulla «naturale» instabilità e informità del mostro contemporaneo». (8)

Come Zelig, il camaleontico personaggio di Woody Allen, i mutanti cercano di possedere una personalità che li faccia integrare nell'ambiente in cui vivono, ma il Fattore X, ingombrante fardello mutageno, rende manifesta la loro dimensione sovrumana e la loro mostruosità latente, ricordando all'umanità la potenziale minaccia che essi rappresentano.

E in questo conflitto, tra stabilità e trasformazione, tra desiderio di omologazione sociale e sostanziale rifiuto e discriminazione, risiede la chiave per un'ermeneutica del **fenomeno mutante**.

L'invasione sta dilagando, i mutanti sono proprio tra noi.



NOTE

1. In particolar modo faremo riferimento all'universo della Marvel poiché è qui che i personaggi mutanti hanno acquistato sempre maggiore importanza, divenendo in breve tempo un vero fenomeno editoriale. Questo sicuramente grazie a un autore come Chris Claremont che iniziò nel 1975 con la creazione dei nuovi X-Men per poi proseguire, introducendo sempre nuove formazioni di supereroi in possesso del mutageno Fattore X.
2. Basti ricordare che i comic books degli «X-Men» sono tuttora al vertice delle classifiche statunitensi.
3. È interessante osservare come strutturalmente alla Scuola di Xavier si contrapponga, in opposizione dicotomica, un analogo istituto per mutanti «cattivi», il Club Infernale, guidato dalla telepate Regina Bianca che vanta un temibile gruppo mutante: gli Hellions.
4. **Goblin Night**, Excalibur 5, febbraio 1989.
5. Leslie Fiedler, **Freaks**, Milano, Garzanti, 1981, p. 20.
6. **ibidem** p. 16.
7. **Sunstroke**, The New Mutants 12, febbraio 1984.
   Away Game, The New Mutants 16, giugno 1984.
8. Omar Calabrese, **L'età neobarocca**, Bari, Laterza, 1987, 99-100. E più in generale il Cap. 5: «Instabilità e metamorfosi».

UNA SCIENZA SPECIALE SEGRETA

di ANTONIO CARONIA

Non si fa una scoperta emozionante né originale se si dice che gli universi supereroici sono in buona parte infarciti di scienza. Una scienza, è il caso di dirlo, del tutto particolare. Non dovremo aspettarci dei concetti particolarmente rigorosi, né una terminologia appropriata. Si tratta piuttosto, al di sotto della scorza futuristica o della trama roboante da saga galattica, del modo in cui la scienza è percepita dal profano, dal non addetto ai lavori, come una forza un po' misteriosa quindi, ma razionale: la sua razionalità non è forse del tutto alla portata del lettore, ma esiste, e soprattutto sono visibili i suoi effetti, grandi tecnologie e grandi, nuovi poteri. Certo, con il passare degli anni il pubblico cambia e matura: il livello di istruzione aumenta, la quantità di informazione disponibile, anche su argomenti scientifici, è maggiore. Oggi capita più raramente di leggere battute tirate via, o veri e propri svarioni scientifici, come ancora capitava negli anni Sessanta (nella prima storia dei Fantastici Quattro, per esempio, qualcuno dice, nella navicella bombardata dai raggi cosmici: «Stanno penetrando la nave! La schermatura non è abbastanza forte!». «Ma io non sento niente...» osserva qualche altro, e la risposta è: «Naturalmente! Sono solo raggi di luce!» (1). Se, come tutto farebbe pensare, la battuta è di Reed Richards, la sua presentazione come scienziato lascia parecchio a desiderare). Oggi gli sceneggiatori fanno molta più attenzione: non è raro trovare, buttati lì nei dialoghi, riferimenti precisi a teorie scientifiche attuali, come le scienze del caos o i frattali. Riprendendo le origini di Flash, Robert Fleming utilizza la prima tavola per informarci dell'ipotesi dei tachioni, particelle che esisterebbero solo a una velocità maggiore di quella della luce e che potrebbero spiegare i superpoteri dell'eroe in questione (2). (In questo caso non si tratta di una vera e propria teoria, ma di una speculazione forse un po' ai margini della scienza ufficiale, e tuttavia con un sicuro diritto di cittadinanza nella comunità scientifica: l'ha usata anche uno scrittore di fantascienza molto accurato nell'estrapolazione scientifica come Gregory Benford, nel suo **Timescape**, nel 1980).

Al di là della maggiore o minore accuratezza, tuttavia, nel modo in cui i fumetti di supereroi trattano la scienza si può riconoscere una certa continuità e dei punti di rottura, dei salti. All'inizio la scienza dei supereroi è strettamente imparentata con quella **«super-science»** imperante nei romanzi di fantascienza degli anni Venti e Trenta, che faceva muovere la **Skylark** di E.E. «Doc» Smith e forniva il supporto alla Pattuglia Interstellare di Edmond Hamilton o alla Legione dello spazio di Jack Williamson. Si tratta di una concezione, per così dire, positivistica in ritardo. La scienza vera, in quegli anni, lavorava già su ipotesi e teorie che mettevano in discussione il determinismo della scienza classica e, a livello subatomico, limitavano fortemente il proprio potere di predizione: ma agli occhi del senso comune la scienza appariva ancora come la forza in grado di garantire il progresso più sfrenato, il miglioramento continuo del tenore di vita, la risoluzione di tutti i problemi che si sarebbero frapposti fra l'uomo e quella «ricerca della felicità» che la costituzione degli Stati Uniti indicava a ogni uomo come obiettivo. La «superscienza» era la proiezione fantastica di questo modo ottimistico e glorioso di concepire la scienza. La **golden age** di Campbell e di **Astounding Science fiction**, a partire dalla fine degli anni Trenta, avrebbe reso meno semplicistico il discorso fantastico sulla scienza, senza però mutarne la concezione di fondo. Nel fumetto, però, l'innovazione campbelliana e asimoviana, con la sua mag-















giore attenzione alla verosimiglianza della scienza fantastica e alle conseguenze sociali, non si sarebbe fatta sentire per molto tempo ancora, e anche all'inizio degli anni Sessanta la rivoluzione della Marvel, come vedremo, si muoverà solo in parte sulle stesse coordinate. La scienza, tanto nell'universo Marvel come in quello DC, rimane quindi sempre in qualche modo legata alla concezione «superscientifica» roboante e meravigliosa: lo impone la natura del mezzo, la sua caratteristica comunicativa veloce e «di evasione» (senza dare a questo termine un significato negativo).

Ma inizialmente la scienza nel fumetto di supereroi compare solo come sfondo, non come motore narrativo autonomo. Nel 1938 Superman viene presentato come un extraterrestre, che deve i suoi superpoteri all'esposizione al sole giallo della Terra. L'allusione a una più avanzata scienza di Krypton verrà dopo, anche se è in qualche modo implicita in tutta la presentazione del personaggio, e comunque non giocherà mai un ruolo determinante nel mondo e nelle avventure di Superman. Anche il tema degli universi multidimensionali, all'inizio, compare in Superman nella sua forma più chiaramente bizzarra e fantastica, con l'incredibile Mr. Mxyzptlk o con la «zona fantasma». Piuttosto è da osservare che il nemico numero uno di Superman, Lex Luthor, è uno scienziato, che mette la sua conoscenza al servizio del male. Siegel e Shuster qui riprendono la figura del **mad scientist**, che la fantascienza aveva ripreso a sua volta dalla tradizione gotica e romantica, spogliandola però del significato di critica radicale alla scienza che aveva avuto presso Mary Shelley, Hawthorne o Melville, Luthor apre così la via a una serie di analoghe figure di **villain** scienziati pazzi, la più famosa delle quali è forse, come vedremo, il marveliano Dr. Doom (Dottor Destino).

Nel 1940 compare per la prima volta una modalità di acquisizione dei superpoteri che avrà fortuna e verrà ripetuta da allora in poi innumerevoli volte: l'incidente in laboratorio che espone l'eroe all'azione di sostanze o radiazioni pericolose dotandolo appunto di poteri superiori a quelli dell'uomo comune. Così in casa DC Gardner Fox e Harry Lampert creano il primo Flash, lo studente Jay Garrick che durante un esperimento respira dei vapori di acqua pesante e diviene l'uomo più veloce del mondo. Nella ripresa del personaggio a opera di Gardner Fox e Carmine Infantino, nel 1956, il nuovo Flash è un chimico, Barry Allen, che viene investito da tutta una gamma di sostanze (ridotte poi nella versione del 1988 al solo solfato di ammonio) in qualche modo rese attive da un fulmine. La radioattività ha a che fare anche con i superpoteri acquisiti da Atom nel 1948, dopo una prima trasformazione dovuta solo all'esercizio fisico. In tutti i casi si tratta di giovanotti non troppo svegli, che solo l'incidente trasforma in supereroi. Anche Captain America, a cui danno vita Jack Kirby e Joe Simon nel 1941 per la Timely (antenata della Marvel), è un giovane di costituzione gracile, scartato alla visita militare, e solo una pozione segreta lo trasforma nel possente guerriero che conosciamo. Il tema dell'incidente verrà ripreso più volte, all'inizio degli anni Sessanta, da Stan Lee per spiegare l'origine dei superpoteri dei suoi eroi. È l'esposizione ai raggi cosmici in una navicella spaziale che trasforma Reed Richards, Benjamin Grimm, Susan e Johnny Storm nei Fantastici Quattro (3); la bomba gamma investe il fisico nucleare Bruce Banner che stava tentando di salvare il giovane Rick Jones penetrato nell'area sperimentale e ne fa l'Incredibile Hulk (4); durante un esperimento il timido studente Peter Parker viene morso da un ragno che ha assorbito una piccola quantità di radioattività e assume i poteri, le qualità e gli oneri dell'Uomo Ragno (5); è a causa del materiale radioattivo caduto da un camion che lo ha investito che

il giovane Matt Murdock diventa cieco e acquista il senso radar e le altre caratteristiche che gli consentiranno, più tardi, di diventare Devil (6). Altre volte non è l'incidente a creare il supereroe, ma un esperimento scientifico controllato o un'innovazione tecnologica, come nel caso del siero riducente del dottor Henry Pym, che lo riduce alle dimensioni di una formica facendone Ant-Man (7), o l'armatura metallica che tiene in vita il playboy e progettista di armi Tony Stark dopo l'incidente in Corea e lo trasforma nel proto-cyborg Iron Man (8).

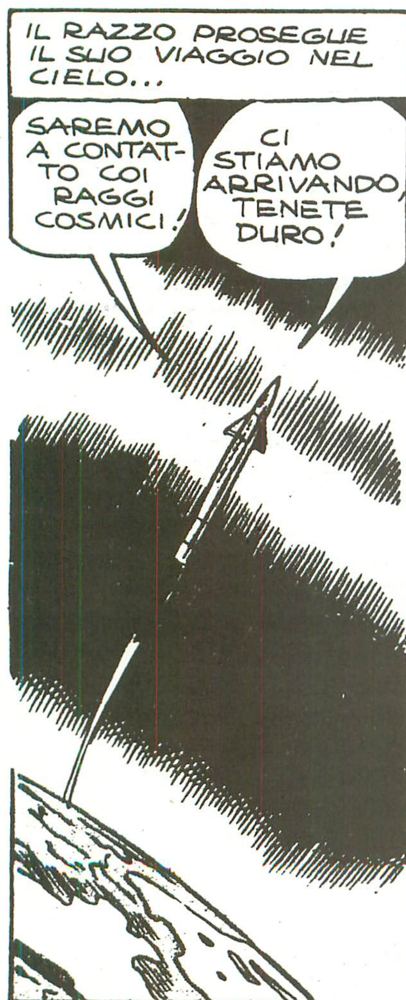
Il paradigma del ragazzo gracile, introverso o incapace, che l'incidente trasforma in un personaggio ben diverso, dimostra che la scienza viene vista ancora, in quegli anni, come una via di trasformazione, di risarcimento, di riscatto da una vita grigia e quotidiana, accanto ad altre proprietà più dichiaratamente fantastiche (il grido «Shazam» per il primo Capitan Marvel, la magia per Dottor Strange). La rivoluzione di Stan Lee si basa prevalentemente sull'irruzione nel mondo dei supereroi dei problemi quotidiani, della vita di tutti, e soprattutto delle tematiche esistenziali dell'adolescente, basate sull'inestricabile combinazione di interrogativi basilari, «cosmici» (chi sono, che cosa faccio nel mondo, che senso ha la vita) e di problemi di vita concreta (un reddito intermittente e inadeguato, i problemi interpersonali, l'amicizia, l'amore). Il capolavoro di quegli anni (e non solo di allora, come dimostra il suo successo costante, pur tra alti e bassi), da questo punto di vista è sicuramente l'Uomo Ragno. Mentre Peter Parker si cala sempre più nel corso degli anni, nel suo ruolo di studente-lavoratore-supereroe alle prese con gli innumerevoli problemi di sradicato a reddito variabile, insieme nostalgico degli affetti familiari e desideroso di una iniziazione alla vita adulta sempre rimandata, il suo status originario di studente di una facoltà scientifica non è indifferente. È sulla base delle sue pur frammentarie conoscenze scientifiche che è in grado di costruirsi il fluido-ragnatela e i dispositivi per lanciarlo, anche se poi l'interruzione degli studi gli porterà ulteriori problemi di rapporto con l'apprensiva zia May.



È interessante che la scienza, in conformità al «nuovo realismo» marveliano, cominci ad apparire appunto come elemento della vita quotidiana. Così, in una tavola di una delle prime storie degli X-Men (9), vediamo il giovane Hank McCoy reggere con il suo piedone prensile un volume di **Advanced Calculus**, cioè un testo di analisi matematica. Anche il giovane Victor Von Doom è uno studente di scienze, e uno dei più brillanti, ma è «interessato solo a esperimenti proibiti»: e infatti sulla prima tavola dell'albo che lo introduce (10) campeggia un bel volume **Science and Sorcery**, «Scienza e stregoneria». Con il Dottor Destino la scienza esibisce il suo carattere ambivalente: forza produttiva e forza distruttiva, a seconda delle intenzioni di chi la pratica e ne fa uso. Ancora una volta l'origine del personaggio, la sua orribile maschera robotica e i poteri, derivano da un incidente: «Una notte il genio malvagio andò troppo oltre e liberò delle forze incontrollabili.» (11) Ed è sintomatico che l'accoppiata scienza/stregoneria contrapponga il Dottor Destino al più «razionale» e al più umano dei gruppi di supereroi, i Fantastici Quattro, veri capofila della nuova concezione di Lee e Kirby.

«Per la prima volta i protagonisti di carta soffrivano, amavano, odiavano e gioivano come esseri umani, pur possedendo poteri soprannaturali. Quel novembre del 1961 [primo numero di Fantastic Four, ndr] segna la nascita del fumetto americano che adesso siamo abituati ad amare.» (12) Tutto questo è certamente vero, e coglie l'elemento innovativo essenziale di questo nuovo quartetto. Un altro elemento non del tutto secon-

dario è però proprio la presenza tutto sommato più equilibrata e «quotidiana» della scienza. Reed Richards è la prima grande figura di scienziato-eroe del fumetto, riunendo in sé le due figure che nella fantascienza degli anni Venti (e nel fumetto ancora per molti anni) erano tradizionalmente separate, come nell'accoppiata Flash Gordon/Dottor Zarro. Soprattutto nel primo periodo Richards appare costantemente occupato in laboratorio, a progettare nuovi congegni, carburanti per razzi, a ristrutturare la cima del Baxter Building per farne la base del gruppo. E, cosa ancora più importante, si dimostra consapevole della responsabilità morale che ha verso i compagni per averli fatti diventare come sono, e verso il resto dell'umanità per ciò che con i suoi poteri il gruppo può fare. È la prima volta, mi sembra, che un discorso sulle responsabilità sociali della scienza viene affrontato in modo così sistematico nel fumetto, rifuggendo sia dal catastrofismo antiscientifico a tutto campo che dall'ottimismo a tutti i costi. L'elemento avventuroso delle storie, nei primi anni, deriva chiaramente dalla fantascienza dei decenni precedenti, che Lee e Kirby saccheggiano a piene mani. Citando alla rinfusa: il viaggio al centro della terra di derivazione verniana (FF 1, con l'Uomo talpa); le razze extraterrestri che vogliono invadere la terra, gli Skrull (FF 2), che anche nel nome ricordano i Rull di Van Vogt, e i Kurrgo (FF 7), razza antichissima che abita su un pianeta morente, i mostri terrestri e marini tipici del cinema giapponese degli anni Cinquanta (FF 3 e 4); la macchina del tempo del Dottor Destino e il paradosso temporale che provoca (il pirata Barbanera è in realtà la Cosa, FF 5); l'osservatore misterioso che assegna ai Fantastici Quattro e allo scienziato sovietico Kragoff con le sue scimmie il compito di combattere sulla Luna come campioni dei rispettivi sistemi (FF 13: la struttura del racconto è analoga a quella del famosissimo **Arena** di Fredric Brown, che risale al 1944). Ma un'altra grande novità grafica e immaginativa di questo nuovo corso del fumetto, all'inizio degli anni Sessanta, è l'apparizione di un corpo agile, dislocato, quasi aereo, capace di occupare lo spazio in modo leggero e quasi aggraziato, anche se bizzarro. Con poche eccezioni (Human Torch, il primo Flash), il corpo dei supereroi della prima età dell'oro è massiccio, ispirato alla forza e alla potenza, come quello di Superman e di Batman. Le qualità plastiche di Mr. Fantastic hanno, è vero, un modello del Plastic Man del 1941: ma in quel caso l'intento era scopertamente parodistico. Nella creazione dei Fantastici Quattro il colpo di ge-







nio di Lee e Kirby (o forse del solo Kirby, se si deve accettare il ridimensionamento del ruolo del primo che recenti, polemiche dichiarazioni del secondo hanno adombrato) è stato quello di «scomporre le funzioni» del supereroe attribuendole separatamente a quattro personaggi diversi, estremizzando la specializzazione e rendendola più concretamente visibile nella vera coppia antinomica del gruppo (a livello grafico ma anche nel carattere): Mr. Fantastic e la Cosa. Se Ben Grimm litiga più frequentemente con Johnny Storm, l'opposizione più radicale nel gruppo è quella tra il corpo assottigliato, pervasivo e ubiquo dello scienziato, e quello solido, massiccio, pesante, dell'ex sportivo e pilota. Anche perché, coerentemente, per il primo è solo uno stato temporaneo, come per gli altri due componenti del gruppo, mentre per il secondo è pressoché permanente; Reed Richards è tutto sommato uno sposo felice e un uomo di prestigio, mentre Ben Grimm, nonostante l'amore di Alicia, è sempre consapevole del distacco dagli altri che gli impone il suo corpo alieno. Ma naturalmente le spire del corpo di Mr. Fantastic (e in questo senso le movenze aggraziate e acrobatiche di Spiderman hanno la stessa funzione) al fondo redimono anche i grumi pietrosi del corpo infelice della Cosa, e segnano una cesura nell'immaginario dei supereroi di non poca importanza. Quel corpo è solo una metafora della mente di Reed Richards, «il più grande cervello dai tempi di Einstein», come lo definiscono vecchi e nuovi compagni? O è una straordinaria premonizione del corpo immateriale che avrebbe cominciato a esporsi verso la fine degli anni Ottanta con l'estendersi delle immagini sintetiche e la nascita delle realtà virtuali? Io vorrei suggerire che esso sia anche un riflesso (non credo del tutto consapevole, ma questo ovviamente poco importa) della duttilità e della versatilità di una scienza che comincia a essere percepita non più come un «corpo» massiccio e imponente di conoscenze e di applicazioni, ma come un sistema complesso, articolato, anche contraddittorio, certamente più problematico. Il duello a cui John Byrne ci ha fatto assistere in FF 267 (Jun. 1984) (13) tra Reed Richards e le braccia meccaniche del Dottor Octopus, rappresenta una ripresa molto interessante del tema dello scontro tra due diverse concezioni della scienza, e con essa dell'etica, dei rapporti fra gli uomini: un duello in cui la normalità e la razionalità non schiacciano del tutto l'alienità della malattia mentale, tentano sempre di lasciarle una via d'uscita, quasi di riconoscerle comunque una dignità, una possibilità comunicativa.

Certo, tanti anni sono passati da quei primi anni Sessanta: c'è stata l'esplosione e poi il riordino degli universi paralleli e delle terre alternative nel cosmo DC, c'è stato l'emergere prepotente del mondo dei mutanti in casa Marvel e in casa DC, con tutte le lacerazioni che esso ha portato con sé. La scienza, nel mondo reale come nell'immaginario, si è forse dimostrata impotente a padroneggiare queste contraddizioni. Nella percezione dell'uomo comune, anche del più aperto, la scuola per giovani dotati del professor Xavier non induce più l'esclamazione fiduciosa che aveva provocato, ai suoi inizi, nella madre di Jean Grey: «Forse insegnano una scienza speciale segreta» (14). Gli X-Men, nelle loro successive e convulse reincarnazioni, nei continui rimaneggiamenti dell'organico del gruppo, rappresentano forse più compiutamente anche le mutazioni nell'immaginario scientifico della nostra epoca, sempre più aperto (anche dalla parte del «bene» e non solo del «male») all'apporto di altri saperi antitetici, come la magia e la mitologia. Da un progetto di scuola rigorosa e severa, per quanto «bizzarra», dei primi numeri, all'arena di sentimenti e rivalità in cui neppure la coscienza della comune alterità riesce a conservare adeguatamente la coesione del gruppo. E tuttavia su tutto questo continua a volteggiare il corpo elastico del «più grande cervello dai tempi di Einstein», promessa sempre rinnovata e mai completamente mantenuta di una centralità della ragione non oppressiva ed escludente nei confronti del diverso: una scienza che non sia né «speciale» né «segreta», ma aperta e tollerante, patrimonio comune di un'umanità che riesce a inebriarsi dei volteggiamenti sulla città dell'Uomo Ragno senza farsi schiacciare dalla quotidianità di Peter Parker.

NOTE

1. Sten Lee e Jack Kirby, **The Fantastic Four** 1, Nov. 1961.
2. Robert Fleming e Carmine Infantino, The Flash in «Mistery of the Human Thunderbolt», **Secret Origins Annual** 2, 1988.
3. **The Fantastic Four** 1, cit.
4. Stan Lee e Jack Kirby, **The Incredible Hulk** 1, May 1962.
5. Stan Lee e Steve Ditko, **Amazing Fantasy** 15, Aug. 1962.
6. Stan Lee e Bill Everett, **Daredevil** 1, Apr. 1964.
7. Stan Lee e Jack Kirby, **Tales to Astonish** 27, Jan. 1962.
8. Stan Lee, Don Heck e Jack Kirby, **Tales to Astonish** 39, Feb. 1963.
9. Stan Lee e Jack Kirby, **The X-Men** 3, Jan. 1964.
10. Stan Lee e Jack Kirby, **The Fantastic Four** 5, Jul. 1962.
11. **The Fantastic Four** 5, cit.
12. Giuseppe Guidi e Riccardo Vinci, **30 anni di Marvel**, Alessandro Distribuzioni, Bologna, (1990), pag. 8.
13. **Fantastici Quattro** Star Comics 39, 15-2-1991.
14. Stan Lee e Jack Kirby, **The X-Men** 5, May 1964.

PIÙ CINEMA DEL CINEMA

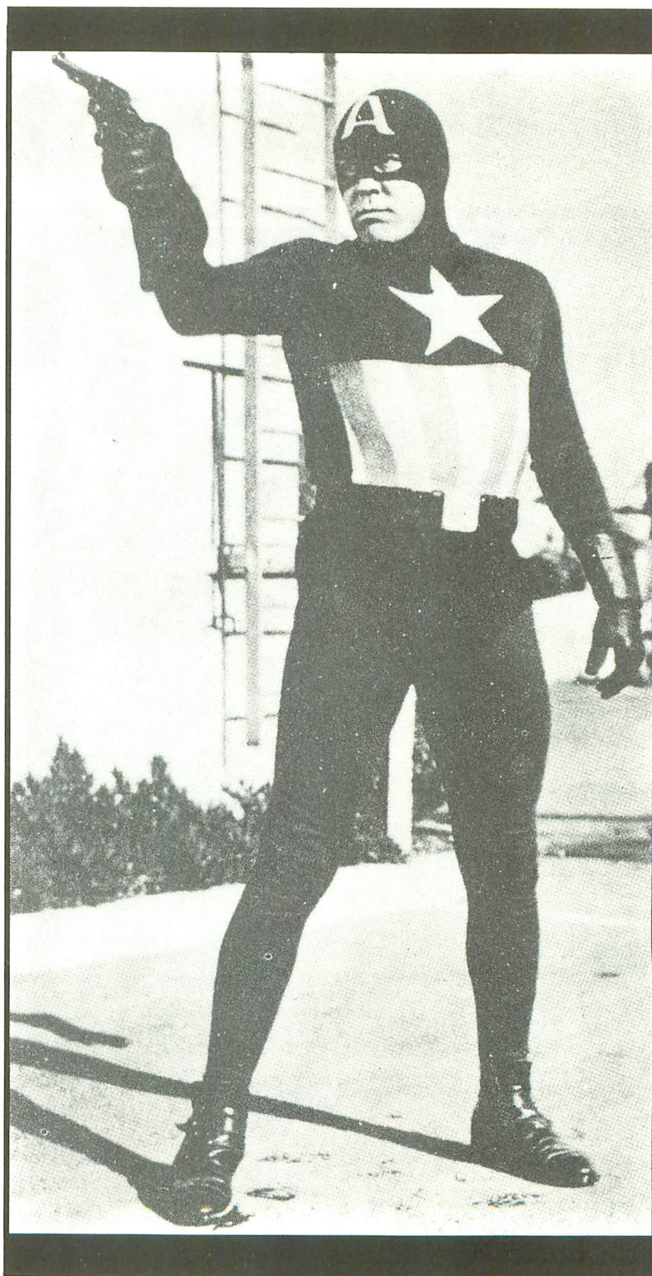
di DANIELE BROLLI

Le caratteristiche di **Superman**, il primo dei **supereroi** a fumetti, nato nel 1938 per mano di Jerry Siegel e Joe Shuster, potrebbero farlo sembrare l'incarnazione metafisica del cinema. Supervista (cioè uno sguardo che vede attraverso ogni cosa), supervelocità, superforza, capacità di volare... la sua abilità straordinaria è poi, una volta smesso il costume da supereroe, quella di dissimularsi nella folla indossando un paio di occhiali e abiti borghesi, con il volto sempre e **potenzialmente** riconoscibile. Tutto ciò è la metafora di un grande potere legato all'immaginario, a una cultura del-

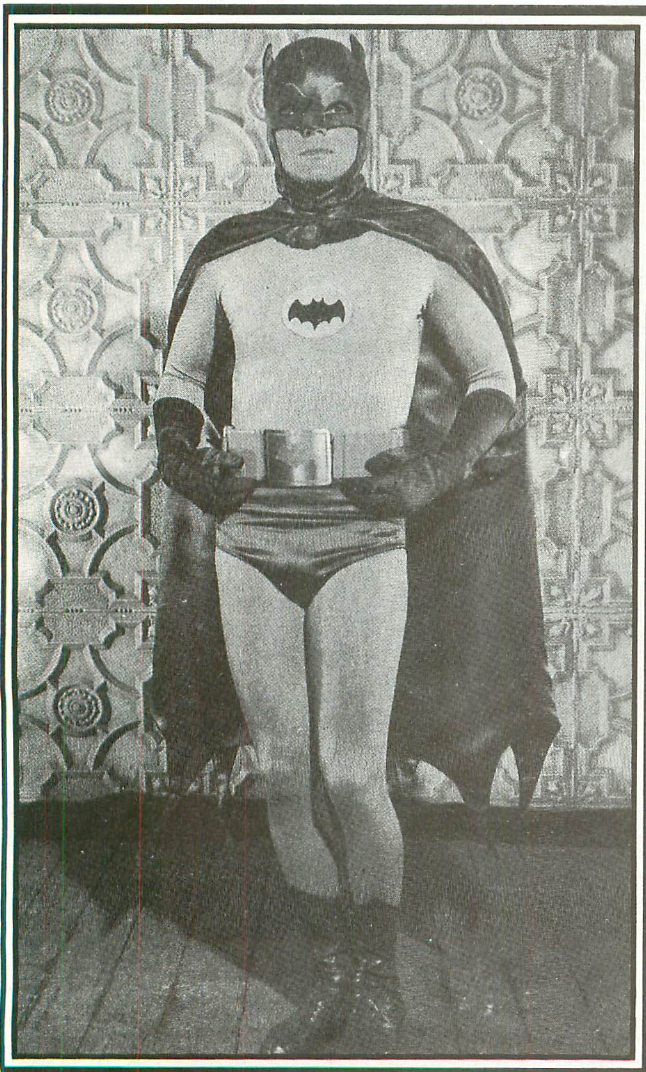


l'onirismo o, per altri versi, dell'atavismo. È la proiezione di un desiderio capace di realizzarsi senza limiti. Al di là di ogni forma, può essere qualsiasi cosa perché risponde solo alle convenzioni illimitate dell'immaginario. **Superman** è la metonimia di una fantasia globale. ciò che è in grado di fare Superman, è di rappresentare l'impossibile.

Il fumetto di supereroi ha sempre avuto doti di grande spettacolarità legate alla cinematicità e all'effettistica. Nemmeno la fantascienza ha doti così illimitate, perché anche se ciò che accade è oltre i limiti dell'impossibile, viene in qualche modo giustificato, magari con le leggi di una scienza estrapolata dal nulla. Invece quanto accade nel mondo dei supereroi può, senza alcuna spiegazione spingersi oltre il plausibile e l'incongruo. Sono i personaggi, con le loro proprietà a diventare il perno di una nuova logicità.
Storicamente, ogni volta che il cinema è entrato in contatto con questo genere di fumetti, si è ritrovato, per ragioni sia produttive che di invenzione, a inseguirne la spettacolarità, a cercare di riprodurla o a smembrarla in parti più accessibili. Paradossalmente, quando negli anni '40 il cinema produsse i primi serial di supereroi, quel tipo di fumetto era più cinematografico delle sue versioni sullo schermo.
A conferma di questo effetto, la serie di cartoni animati di **Superman** dei fratelli Fleisher è l'unica traduzione su grande schermo che renda giustizia alle potenzialità del personaggio. Nei titoli di apertura **Superman** sfreccia nello spazio fino a diventare pura forza cinetica: una scia; le sue trasformazioni all'interno di una cabina telefonica sono descritte da una silhouette nera che smette gli abiti di Clark Kent per indossare quelli del kriptoniano; la città si tinge di tinte che sottlineano la drammaticità degli eventi... tutto questo non ha le sbavature di interpreti goffi, gli imbarazzi di regie alle prese con soluzioni possibili per rappresentare l'incredibile.
Del resto, proprio all'interno dello stesso genere fumettistico, dopo **Superman**, tutti i supereroi sono stati per un certo periodo una filiazione del primo, staccandosi dal grande corpo onnipotente con poteri più limitati e circoscritti.
È il caso di **Batman** nato nel 1939, secondo le parole del suo ideatore e disegnatore Bob Kane, ricalcando le muscolature e le pose del suo predecessore e aggiungendo un cappuccio da pipistrello. Le caratteristiche supereroistiche (tutte di genere artificiale meccanico o atletiche) erano coniugate con il poliziesco, erano intrise di umori neri. **Batman** si aggirava nel milieu urbano tenebroso e gangsteristico che costituiva un tema sociale e cinematografico per l'America del periodo, ma ne stravolgeva i termini con i suoi interventi da deus ex machina. Era un giustiziere torvo e spaventoso, degno del feuilleton più cupo, del **pulp magazine** più trucido. Da subito errava in quell'atmosfera di cupa disperazione, di abbrutimento sociale, al di sopra del quale invece **Superman** si librava per calarsi magari in rare ed eroiche sortite.
Qualche anno più tardi, nel 1941, nasceva il primo dei supereroi in costume, il primo a vestire il proprio ruolo integralmente, con un'aderenza che faceva sembrare la sua identità di giustiziere mascherato, impressa a fuoco sulla pelle. Fino ad allora i vari **Superman**, **Captain Marvel**, **Batman**... avevano indossato precarie ammantature, mutandoni pieni di pieghe e, malgrado i loro poteri fossero ridimensionati nei serial cinematografici che ne vennero tratti negli anni '40, la loro fisicità poteva essere ritenuta credibile, in virtù di una certa staticità del disegno con cui erano sempre stati rap-



presentati e una certa goffagine di fondo delle anatomie. Invece **Captain America**, creato da Joe Simon e disegnato da Jack Kirby, iniettava nei **comics** una sorprendente dinamicità. Il segno di Kirby, sebbene ancora agli inizi, non lasciava respiro. Difficile così una sua resa cinematografica, se non con un drastico ridimensionamento della spettacolarità delle sue azioni. Ma **Captain America**, dal costume **stelle & strisce** e impegnato con evidenti funzioni propagandistiche in una lotta instancabile contro i nemici dell'ordine statunitense, non potè sottrarsi a una trasposizione cinematografica.
Così ebbe una riduzione in serial per il grande schermo nel 1944, trasformandosi in qualcosa di meno spettacolare dell'originale e, in compenso, armandosi di pistola per far piazza pulita di malfattori e nemici del popolo americano. I registi English e Clifton imposero al protagonista Dick Purcell un ritmo indiavolato dell'azione, rincorrendo la dinamicità del fumetto: inseguimenti, scazzottate, baraonde, revolverate... il tutto con un andamento sincopato che ricordava, pateticamente, certe comiche del muto.



Dobbiamo arrivare al **Batman** televisivo del 1966 per veder ribaltati i termini della questione, per ritrovarci a confronto con un prodotto che non insegua più maldestramente il fumetto, che non lo emuli in maniera pedestre, ma che tenti di riprodurne la natura in un diverso ambito e specifico culturale.
In più di un quarto di secolo, **Batman** era cambiato molto e nel fumetto si era avvicinato sempre più al paradosso, a una narrazione un po' ironica un po' bislacca.
Il **Batman** prodotto da William Dozier per ABC e scritto da Lorenzo Semple jr. nacque come prodotto non imitativo, impregnato di umorismo **campy** (cioè di quel genere che andava per la maggiore nei campus universitari: un po' goliardico, un po' di cattivo gusto, un po' privo di senso...) e imparentato con le **situation comedy** televisive. Adam West era l'interprete ideale, un ragazzone con il fisico da surfista leggermente ingrassato. Quel **Batman** fu il primo dei prodotti di cinema e televisione a mantenere un certo grado di parentela con il progenitore fumettistico e a riportarlo, senza divenire imitativo, nell'ambito dello specifico del mezzo da cui era veicolato.

In campo editoriale, era di poco precedente la rivoluzione dei canoni dei fumetti di supereroi con la nascita dei cosiddetti **supereroi con superproblemi** a opera di Stan Lee.
L'Uomo Ragno, i Fantastici Quattro, Devil, il nuovo Capitan America, Hulk... erano supereroi legati ai problemi della quotidianità dalle loro identità segrete. E non si trattava altro che della fusione di due moduli narrativi di genere in uno solo: da un canto, appunto, quello dei supereroi, dall'altro quello della **soap-opera**. In questo senso Stan Lee andava soprattutto a pescare dagli intrecci televisivi ribaltando (per quanto riguardava il rapporto con il piccolo schermo) i termini dell'ispirazione. Spesso i problemi di questi supereroi non si conciliavano con la loro attività di giustizieri in calzamaglia: famiglia, scuola, fidanzamenti, amicizie, carriera, affetti, problemi economici e malattie andavano a complicare una fitta rete di rapporti interpersonali in cui i **superpoteri** apparivano spesso e volentieri come una goccia che fa traboccare il vaso.
Negli anni '70 questa nuova ondata produsse nuovi telefilm, serie televisive in animazione ed episodi cinematografici che abbandonavano definitivamente le questioni filmiche per sfruttare ciecamente l'onda del successo dei **comic books**. I risultati furono penosi: Uomo Ragno, Hulk, Capitan America... ne uscivano svuotati sia spettacolarmente che negli intrecci interpersonali del loro privato. Costumi in procinto di smagliatura, interpreti insufficienti, effetti irrisori, sceneggiature carenti... fanno di questi materiali oggetti buoni più che altro per una sociologia dei mezzi di co-

municazione o di un'antropologia culturale ad ampio spettro.
Tutto questo fino alla svolta data nel 1989 dal **Batman** di Tim Burton, che ha riportato l'esistenza del fumetto tout-court all'interno dello specifico cinematografico. Seguendo l'esempio del **Batman** televisivo degli anni '60, Burton ha trasposto l'**idea** del personaggio nei parametri di una scelta cinematografica, senza imitare le cadenze del fumetto. La città di Gotham City progettata con i suoi



inganni prospettici, i mezzi che risentono della lezione del disneyano **Tron**, i personaggi tagliati precisamente sulla misura della recitazione, la fisicità del personaggio considerata come il primo e il più importante degli effetti speciali (mi riferisco in special modo all'applicazione sul corpo dell'interprete di uno strato di lattice scolpito)... sono alla rinfusa, alcuni degli elementi a cui pensare per una nuova resa spettacolare del fumetto di supereroi.



S O M M A R I O

Pag. 2
INTRODUZIONE
di Daniele Brolli

Pag. 3
ATHOS, FERRAGUS, ANZI ZAGAR
di Antonio Faeti

Pag. 7
UCCIDERE GLI EROI?
di Daniele Barbieri

Pag. 16
UNA TRASFORMAZIONE GRAFICA
di Arlen Schumer

Pag. 24
UNA SPLENDIDA FESTA DI MORTE
di Sergio Brancato

Pag. 28
LE STRATEGIE DEL RAGNO
di Marco M. Lupoi

Pag. 33
LA SOAP OPERA MUTANTE
di Luca Scatasta

Pag. 39
I MUTANTI SONO TRA NOI!
di Enrico Fornaroli

Pag. 45
UNA SCIENZA SPECIALE SEGRETA
di Antonio Caronia

Pag. 50
PIÙ CINEMA DEL CINEMA
di Daniele Brolli

I MILLE VOLTI DEL SUPEREROE è pubblicata da:
Edizioni STAR COMICS, Via di Vallingegno, 2/A - Bosco (PG)

Direttore: **SERGIO CAVALLERIN** • Coordinamento: **DANIELE BROLLI**
Grafica e impaginazione: **LUCA LOLETTI - CONNY RIETDIJK - SERGIO SELVI**
Stampa: **GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)**

Hanno oltre mezzo secolo di storia ma non si può dire che quella dei **supereroi** sia mai stata una vita facile. Alcuni di loro, pur avendo alle spalle oltre cinquant'anni di onorata carriera, continuano a essere messi in discussione. Altri, pur avendo attraversato le vicende sociali degli ultimi decenni, sembrano non essere mai cresciuti. Ci sono quelli vendicativi, quelli contagiati dai poteri, quelli folli, quelli mutanti e quelli segnati da un destino atroce. Nessuno di loro sembra aver trovato una propria collocazione definitiva nel mondo. E il futuro non pare riservargli niente di meglio.
Ecco allora qui raccolti nove testi illuminanti sull'esistenza controversa di queste **persone imprigionate nella carta**. I supereroi sono uomini che, pur appartenendo all'universo dei fumetti, non hanno rinunciato a dire la loro sulla realtà. Giudizi malinconici, spesso tristi, comunque disincantati. Mille volti, mille voci ognuna con un suo timbro, con un proprio parere: l'Uomo Ragno, Superman, gli X-Men, Batman, Capitan America, i Fantastici Quattro, i Watchmen, Devil, Hulk, il Punitore...

***Immagini di copertina:* KLAUS JANSON (Uomo Ragno) - RICK MARSHALL (X-Men)**

L. 5000